Vol.238

微软将为X360推出蓝光光驱？NDS2将于明年秋季亮相？

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解

大作攻略秋之阵 实用内容大满载！

PS3 满分神作 未知海域2 纵横贼道

真·女神转生 奇幻之旅/FIFA 10

特别企划①

热门游戏 X 冷门秘密

特快专递

职业进化足球2010

Wii Fit Plus

机车风暴 极地先锋

前线狙击

北斗无双·Fate/新章

风来的西林4

无限的边境EXCEED 机战OG传奇

魔塔大陆3

白骑士物语 光与暗的觉醒

研究中心

GT赛车 PSP

沙加2 秘宝传说

超时空要塞 终极边界

特别企划②

血浓于水 骨肉情深

游戏中感人的亲情故事

2009.11B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

22>

9 771008 060006

Gamehalo 游戏电影 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院（下）

猎天使魔女 初体验 | 斗剧09 街头霸王IV 半决赛&决赛 | 未知海域2 纵横贼道 初期游戏欣赏

新作影像集锦 使命召唤 现代战争2 | 超级街头霸王IV | 生化危机5 导演剪辑版 | 刺客信条II

本期赠品 160分钟DVD



PSP3000类



硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325

硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325

晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355

晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355

NDSI类



炫彩水晶盒（水墨青花）
BTP-5540（DARK）

晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5540（LIGHT）

晶透水晶盒（艳阳橙）
BTP-5540（LIGHT）

PSPGO类



硅胶套（水墨星辰黑）
新品上市

硅胶套（水墨星辰白）
新品上市

晶透水晶盒（青花蓝）
新品上市

晶透水晶盒（艳阳橙）
新品上市

钢牌EVA包（水墨青花）
新品上市



购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**钢头真皮手绳一条

北通：专业娱乐外设品牌　www.betop-cn.com　免费防伪专线：800 810 8315　服务热线：400 6754 300　广州市品众电子科技有限公司　拥有北通　娱乐更轻松

客服专线 400 6754 300

免费防伪专线 8008108315


PEGA
PG-WI151
感应双充
采用先进的无触点感应充电方式，放在底座上就能轻松充电，让你彻底摆脱电极触点充电带来的氧化、怕潮、接触不良的各种烦恼！
底座具备两个充电摆放槽，可同时为两个Wii遥控器充电，适合家庭使用。
附增两块大容量感应充电电池包，插入Wii遥控器配合感应座充使用，电力持久，安全可靠！
广东总代理:中天电子(广州)有限公司
www.zhongtiandianzi.com
加速版蓝光双充 PG-WI180
附增两块大容量充电电池包，使用时间久，充放寿命长，安全可靠，免除你更换电池的烦恼。
充电底座针对Wii MotionPlus全面改良，可以直接为连接MotionPlus的Wii遥控器充电，避免拔插。
充电时底座发出蓝光，科幻感十足，可同时为两个Wii遥控器充电，适合家庭使用！
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



11B

总第238期

COVER STAFF

封面用图：《未知海域2 纵横贼道》
封面设计：一刀

©Sony Computer Entertainment America Inc.All RightsReserved. Created and Developed by Naughty Dog, Inc.

游戏情报站 6
黄金眼 24
排行榜 22
新作短波 26

游戏情报站要闻

史上最异类米老鼠游戏公开！ 6
《光环》发威！微软游戏部利润翻倍 6
NDS2将于明年秋季亮相？ 8
《极品飞车》累计销量突破一亿 8

前线狙击

北斗无双 10
白骑士物语 光与暗的觉醒 12
魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗 14
无限的边境EXCEED 16
超级机器人大战原创世纪传奇
风来的西林4 神之眼与恶魔之脐 18
Fate/新章 20







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



游戏进行时 36
软硬兼施 64
游戏3.0 66

攻略透解

真・女神转生 奇幻之旅 39
未知海域2 纵横贼道 48
FIFA 10 58





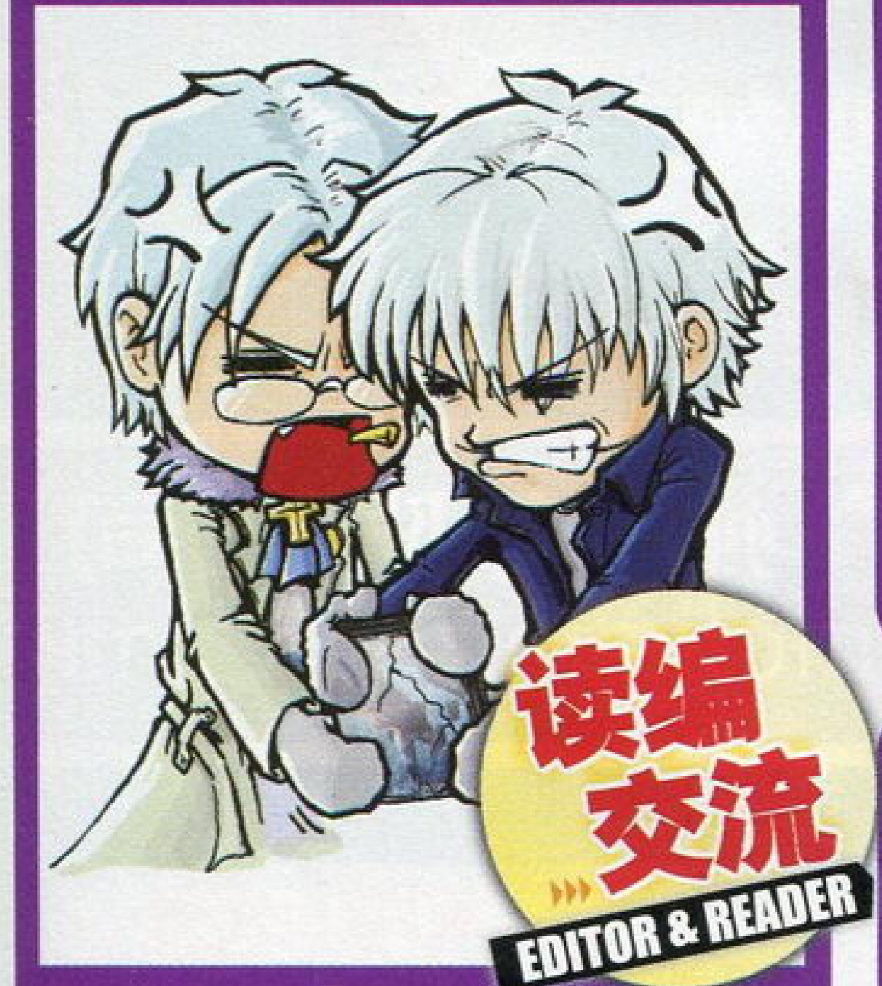
特快专递

Wii Fit Plus 28
机车风暴 极地先锋 30
职业进化足球2010 32

研究中心

超时空要塞 终极边界 68
沙加2 秘宝传说 70
GT赛车 PSP 72





游风艺苑 96
编辑部落 97
读编往来 98
问题小卖部 104
小编寄语 106
游话好好说 108
天下聚会 109
发售表 110

收藏者：

收藏日期：





邪魔院 75
特别企划 76
多边共享区 84
自由谈 86
影漫搜查线 88
战国天下布武 95


许可证号:02-7492-903176 ©2009诺基亚公司.
红脸?白脸?网络社交让我熟悉每张脸。
轻松3G·诺基亚
NOKIA
Connecting People
诺基亚
用诺基亚3G手机,轻松上"人人"网!在网络社交平台上
迅速结识新朋友、随时随地传情达意,自由自在畅快沟通!
轻松体验更多3G应用软件,登录www.nokia.com.cn/3g
优酷
人人网
VIVA手机杂志
新浪娱乐
打砖块2
孢子生命起源
雷曼游戏集
A8音乐盒
X战警
玩主
轻松3G·诺基亚
诺基亚网上专卖店www.shop.nokia.com.cn 销售服务热线: 4008800121
更多3G体验,搜索 轻松3G

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

风来的西林4 神之眼与恶魔之脐 18
乐队英雄 27
乐高摇滚乐队 27
沙加2 秘宝传说 70
无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇 16
樱花笔记 连接现在的未来 26
勇者斗恶龙 Ⅸ 38
真・女神转生 奇幻之旅 25 39

PS2

Little Busters! 光盘
杰克与达斯特 失落的边境 27
乐队英雄 27

PS3

北斗无双 10
FIFA 10 24 58
白骑士物语 光与暗的觉醒 12
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 光盘
薄暮传说 37
超级街头霸王Ⅳ 光盘
刺客信条Ⅱ 光盘
乐队英雄 27
乐高摇滚乐队 27
猎天使魔女 光盘
魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗 14
生化危机5 导演剪辑版 光盘
使命召唤 现代战争2 光盘
索尼克与世嘉全明星赛车 光盘
铁拳6 光盘
未知海域2 纵横贼道 24 37 48 光盘
野性传奇 25
职业进化足球2010 32

PSP

Fate/新章 20
GT赛车 PSP 72
不死骑士团 25
超时空要塞 终极边界 68
传说的勇者传说 26
横行霸道 唐人街战争 25
机车风暴 极地先锋 30
杰克与达斯特 失落的边境 27
茜色的坡道 光盘
天诛3 携带版 36
心跳回忆4 光盘
真・三国无双5 Special 25

Wii

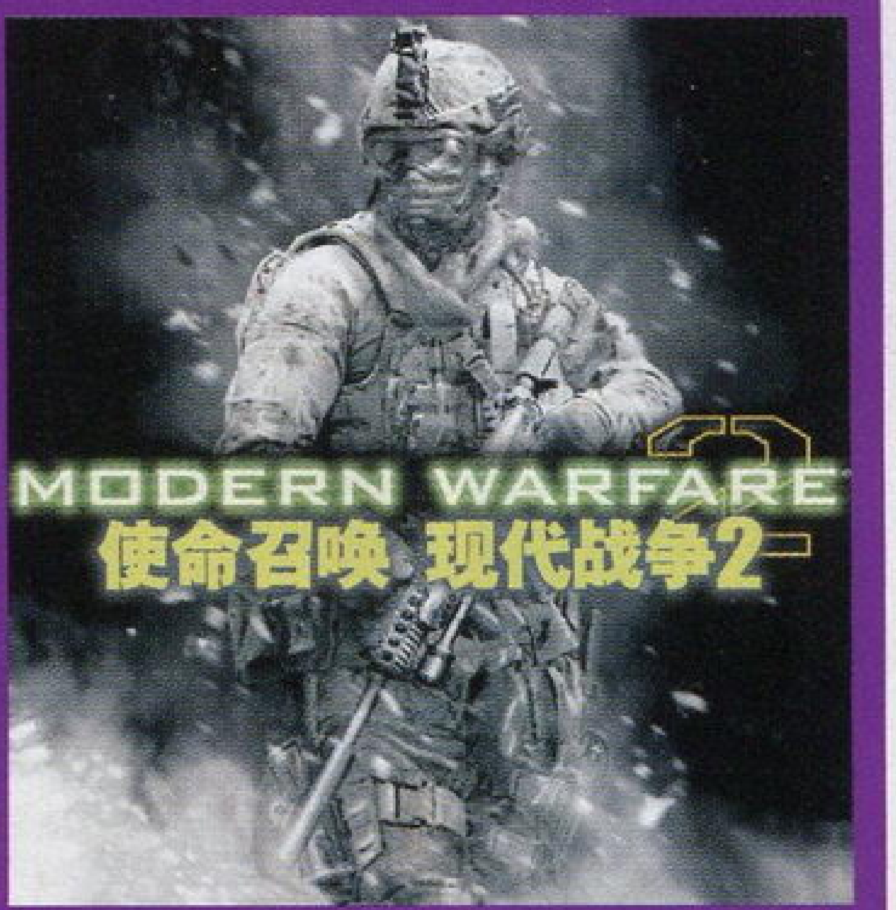
Wii Fit Plus 25 28
乐高摇滚乐队 27
乐队英雄 27

X360

FIFA 10 24 58
北斗无双 10
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 光盘
超级街头霸王Ⅳ 光盘
刺客信条Ⅱ 光盘
极限竞速3 25
乐队英雄 27
乐高摇滚乐队 27
猎天使魔女 光盘
使命召唤 现代战争2 光盘
索尼克与世嘉全明星赛车 光盘
铁拳6 光盘
野性传奇 25
职业进化足球2010 32

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

游戏电影
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院（下）

猎天使魔女
初体验

斗剧09 街头霸王Ⅳ
半决赛&决赛
半决赛第一场
半决赛第二场
决赛

未知海域2 纵横贼道
初期游戏欣赏

新・接触：PEGA英雄吉他

新作影像集锦

《使命召唤 现代战争2》
《超级街头霸王Ⅳ》
《生化危机5 导演剪辑版》
《刺客信条Ⅱ》
《铁拳6》
《索尼克与世嘉全明星赛车》
《心跳回忆4》
《茜色的坡道》
《Little Busters!》

动画情报站

电影前线

《玩具总动员3》
《2012》5分钟片花

ENDING SONG

《Little Busters!》主题曲

本期光盘特别附赠
泪洒三重冠外传OST+游戏壁纸











征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

未知海域2 纵横贼道 ① | SCE/Naughty Dog ② | 动作冒险 ③
④ PS3 | Uncharted 2: Among Thieves ⑤ | ⑥ 美版
2009年10月13日 ⑦ | 1～10 ⑧ | 59.99美元 ⑨
无对应周边 ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：13岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶
　　　　　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌
　　　　　王锐愚　林思远
　　　　　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年11月16日
定　　价：人民币9.80元



不一会的功夫看到不一般的“功夫”。
轻松3G • 诺基亚
NOKIA
Connecting People
诺基亚
优酷
3G时代让视频分享无障碍，无论搜索、浏览、上传以及转载，
用诺基亚3G手机上优酷视频，身临其境的影音体验转瞬即享！
轻松体验更多3G应用软件，就在诺基亚ovi商店！
renren
优酷
人人网
VIVA手机杂志
新浪娱乐
打砖块2
X-MEN ORIGINS WOLVERINE THE MOBILE GAME
孢子生命起源
雷曼游戏集
A8音乐盒
X战警
玩主
Nokia N97 mini
诺基亚网上专卖店www.shop.nokia.com.cn 销售服务热线：4008800121
更多3G体验，搜索 轻松3G
许可证号:02-7492-904217 ©2009诺基亚公司。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

10.06 对迪士尼众多卡通形象进行大胆重新演绎的平台动作游戏《Epic Mickey》正式公布。

10.08 Activision Blizzard宣布对旗下工作室进行大裁员，并关闭旧金山的一家工作室。

10.13 PS3秋季大作《未知海域2》发售，据非官方统计，其首周销量超过80万套。

10.14 Koei Tecmo召开新闻发布会，宣布强力打造PS3/X360一骑当千式动作游戏《北斗无双》，并提出日本百万销量的惊人目标。当日Koei Tecmo股价暴涨。

10.14 据传NDS2将会采用Nvidia的Tegra处理器。

10.15 SCEA正式宣布250GB版PS3将于11月初登陆美国。

10.19 日本微软宣布限时推出赠送两款大作的X360超值套装。

10.20 EA宣布"《极品飞车》系列"全球累计销量已经突破1亿套。

10.23 微软公布季度财报，虽然集团收入大幅降低，但游戏部门利润额增长了一倍。

NOTEPAD

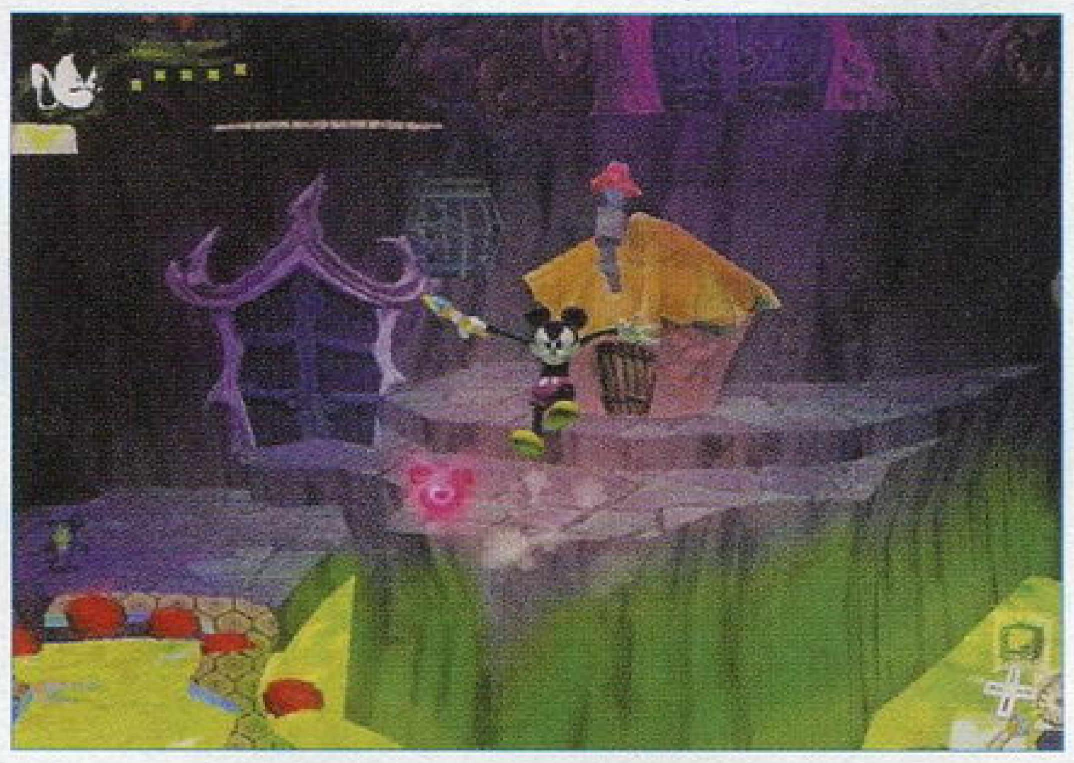
软件 SOFTWARE 史上最异类米老鼠游戏公开！

几个月前，一组名为《Epic Mickey》的新作设定图流传到网上，科幻末世风格的世界观与迪士尼童话世界的奇妙结合使其深受关注。如今这款Wii独占的平台动作游戏新作终于正式公布。



《Epic Mickey》是由鼎鼎大名的游戏制作人Warren Spector领衔制作，他的代表作包括《杀出重围》、《神偷》等名作。Spector本来不想开发儿童游戏，但是当迪士尼表示可以对米老鼠进行另类演绎时，Spector接受了迪士尼的邀请。游戏将会以"超现实的古怪风格"重新诠释迪士尼的知名角色，3D动画电影泰斗皮克斯也参与了本作的开发。

游戏讲述在很久很久以前，巫师Yen Sid为那些被遗忘的童话角色们创造了一个纸上战棋世界，可以通过镜子进入该世界。米老鼠在偶然之下穿越了镜子。虽然米老鼠最后逃出了这个世界，但是也间接导致了Phantom Blot夺走了幸运兔奥斯瓦德的力量，将这个镜中世界变成了废墟。几年后米老鼠被Phantom Blot绑架到这个世界中。另一方面，奥斯瓦德嫉妒米老鼠成为无人不知的角色，他制定了一个摧毁米老鼠的计划。疯狂博士与Blot合作，创造了机器人Beetleworx，改变了米老鼠眼中的好友们的形象。他还为奥斯瓦德创造了外形酷似唐老鸭和高飞狗的"伙伴"。米老鼠要阻止Blot，重新取得奥斯瓦德的信任，拯救被遗忘的世界。

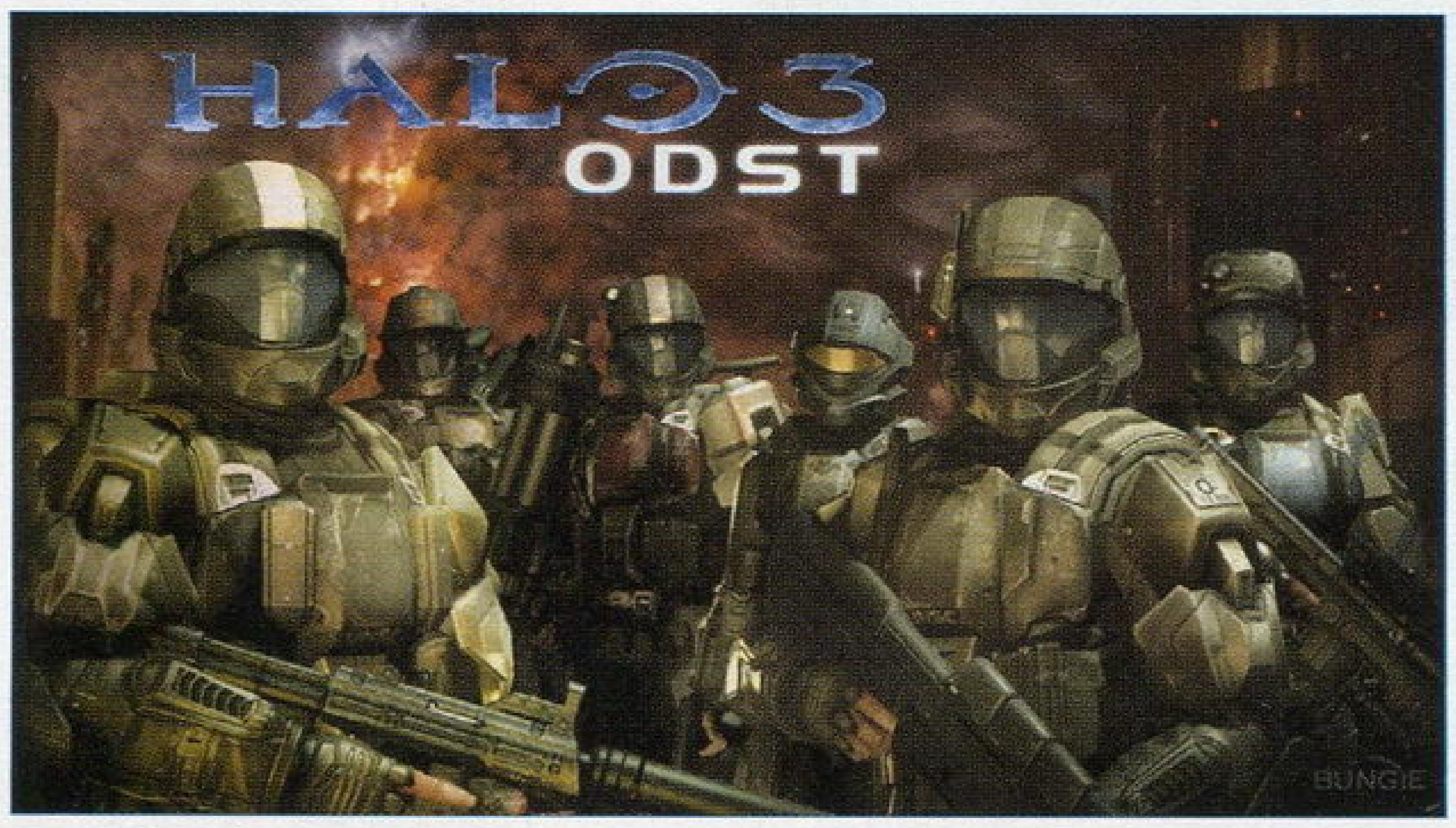


在游戏中，玩家可以用Wii遥控器手柄描绘建筑物，使用涂料稀释剂将敌人刷走。是用画笔建设世界，还是用稀释剂摧毁一切，这将由玩家自己决定。玩家还要收集分散在游戏世界中的唐老鸭零部件，将唐老鸭还原。Spector表示，本作是迪士尼与蒂姆·伯顿风格的结合，融合了平台动作与RPG元素。游戏中还会有二维世界，让玩家重温经典的米老鼠动画。

特报 SPECIAL 《光环》发威！微软游戏部利润翻倍

10月23日，微软公布了截至9月30日的季度财报。这家几十年来一直处于增长状态的软件巨鳄出现了严重的收入下滑，与去年同期相比，该季度微软收入降低了14%，为129.2亿美元；利润下滑18%，为35.7亿美元。微软表示，收入降低的主要原因是Windows7升级计划的递延成本所致。

虽然微软集团的收益下降，负责游戏业务的微软娱乐设备部却业绩喜人，该季度实现了3.12亿美元的利润，比去年同期几乎增长了一倍。不过营业额从18.93亿美元小幅降低到18.91亿美元。微软表示，利润大增的主要原因是《光环3 天降神兵》带来的丰厚利润。该作上市两周后销量就突破了250万套，目前《光环3 天降神兵》已经为微软创造了1.25亿美元的销售收入。在微软娱乐设备部中，纯游戏业务的销售额增长了一亿美元，Xbox LIVE相关收入提高了50%。



微软投资关系部总经理Bill Koefoed表示，目前X360的软硬件销售比例达到了8.7∶1，远高于其他主机。X360目前累计销量将近3400万台，比8月份又增加了300万台。

业界声音

白痴才会认为胸部大的女人就性感。



《猎天使魔女》制作人神谷英树近日继续炮轰板垣伴信，申明了自己对板垣伴信作品中女性傲人的胸围非常不屑。另外他还莫名其妙地来了一句："我是秃头，但我不是同性恋。"

我们已经为未来的6年多时间制定了计划。



负责"《光环》系列"的微软新公司343 Industries负责人Frank O'Connor最近表示，他们已经将《光环》的新作计划一直安排到了2015年，在这6年内将会有众多《光环》游戏与关联产品推出。他还表示《光环3》中令人遐想的结局今后将有下文。

我很想知道，当消费者提出“我干嘛要买这东西”的问题时，索尼要怎么回答？



美国任天堂总裁雷吉最近又开始对PSP go冷嘲热讽，他认为PSP go本身的“根本设计理念”就有问题，所以不会有人买账，也不会有钱赚。



家用机不是什么好东西，玩了那么真实的东西就不需要真车了。

日本《每日新闻》的一篇报道中，丰田公司某高层用这么一句不知是褒还是贬的评价感叹当今赛车游戏的真实性。

业界声音

事件 EVENT 微软将为X360推出蓝光光驱？



2008年2月，次世代光碟格式大战结束，蓝光统一了市场。之后有传闻说微软正在与索尼探讨推出X360蓝光光驱的可能性。最近微软CEO史蒂夫·鲍尔默表示他们将会推出X360的蓝光播放器。

在媒体采访中，鲍尔默说：“我不知道我们是否有必要在主机里面装蓝光，你可以选购蓝光光驱作为配件。”不过鲍尔默同时表示，他认为未来高清电影将会通过网络下载或点播的方式提供，而不是通过实体的光碟。有趣的是，鲍尔默的访谈在网上发布后不久，Xbox LIVE主管Major Nelson表示：“我们并没有为X360推出蓝光光驱的计划。”

软件 SOFTWARE NBGI公布美式动作射击游戏新作



日本的游戏发行商近年来不断与欧美合作，都在寻找欧美有实力的游戏开发商制作迎合海外市场的游戏作品，其中NBGI是较早进行相关合作的厂商。最近NBGI公布了一款面向欧美的动作射击游戏新作《Inversion》，它的开发商Saber Interactive之前制作了大受好评《时空飞梭》(TimeShift)。

《Inversion》对应平台为PS3和X360，预定于2010年发售。这是一款第三人称视点的动作射击游戏，强调多人协作。游戏讲述在近未来，人类已经被外星种族Lutadore征服。入侵者们带来了能够操纵重力的设备。这种武器的出现破坏了地球的力场，将某些地区变成了无重力状态的特殊地带。



本作给人的第一感觉是有点像PS3的《无名英雄》，玩家可以操纵场景中的巨大物体为其所用，不同之处在于，本作中玩家并非依靠驭电能力，而是通过手臂上搭载的一种特殊装置，它能够自由操纵重力，像隔空取物一样将巨大的重型物体轻而易举地“抓到”面前，当作掩体使用。你也可以将敌人面前的掩体直接掀飞，而较小的物体可以变成高速射出的子弹。本作使用了最新的Havok Destruction引擎，场景具有极高的可破坏程度，利用操纵重力的能力，几乎可以为所欲为。

新闻资讯 游戏情报站

INFO 新闻短波

250GB版PS3正式公布

超薄PS3公布后不久，就有多则关于250GB版超薄PS3套装的消息传出，最近索尼官方终于证实了250GB版超薄PS3的存在。10月15日，SCEA宣布250GB版超薄PS3将于11月3日在美国发售，建议零售价为349.99美元。



《马里奥》新作开发中

马里奥的配音Charles Martinet最近在其个人主页中透露，他将于近期赶往西雅图为《马里奥》新作配音，这款游戏并非《新超级马里奥兄弟Wii》，也不是《超级马里奥银河2》，而是一款全新作品，“它将会充满疯狂的乐趣”。

《永恒的尽头》发售日

世嘉宣布，tri-Ace的RPG新作《永恒的尽头》将于2010年1月28日发售。

Wii2手柄将更小巧

宫本茂近日透露，任天堂的下一代家用机将会采用与Wii类似的动作感应手柄，他表示这种操作方式最经济实用。他说：“我现在能说的是，因为我们发现这种界面非常有趣，所以我们可能会保持同样的功能，但是使其更为小巧，成本也会更低。”

PSP《王国之心》发售日

Square Enix宣布PSP《王国之心 梦中诞生》将于2010年1月9日发售，定价为6090日元。

《质量效应2》发售日

EA宣布备受期待的RPG史诗《质量效应2》将于2010年1月26日发售，X360与PC版将会同日上市。

《记忆的阴影》移植PSP

2001年Konami在PS2上推出了一款广获好评的冒险游戏《命运的阴影》(Shadow of Memories)，日前Konami宣布该作将会移植PSP，预定2010年内发售。在本作中，玩家将跨越16世纪与现代，收集线索，找到凶手。



《刺客信条III》规划中

育碧制作人Sebastien Puel日前透露，《刺客信条III》目前已经在进行故事背景等初步规划探讨，他表示一切皆有可能，例如女性主角、二战的时代背景等等。

《无名英雄2》开发中

Sucker Punch最近举行了一次演员海选活动，为《无名英雄2》挑选配音和动作捕捉演员。开发商表示将会对前作主角进行重新塑造，外形可能会有所变化。电影演员大卫·苏利文透露，他刚刚参加了Sucker Punch的演员海选。此前大卫·苏利文的代表作是2004年的时间旅行题材电影《命运之门》。

PSP《一骑当千 交错冲击》公布

MMV宣布将于2010年4月推出PSP动作游戏《一骑当千 交错冲击》，本作有22名美少女斗士可以选择，比前作多6名。另外本作还会增加大大强化性感演出的全新交错乱斗系统。



《最终幻想XIV》进入中国？

Square Enix社长和田洋一日前宣布，将与中国的网游公司签署新作的合作发行协议。这意味着《最终幻想XIV》将很有可能进入中国。有消息称，SE选择的伙伴可能是与其长期合作的久游或者实力更强的腾讯。

《薄暮传说2》策划中？

NBGI第二开发本部长吉积信最近在日本媒体的采访中表示，他正在考虑制作《薄暮传说2》，并且已经在思考该作的剧情与系统。

Activision开始大裁员

去年金融危机期间，Activision非但没有受到冲击，业绩反而蒸蒸日上，今年该公司业绩仍然出色，然而却开始进行大规模裁员。Activision于10月8日宣布对旗下的7 Studios进行大裁员，今后该工作室将专注于开发音乐游戏，此前他们的代表作是一款DJ游戏。另外，Activision还将关闭旧金山的Shaba Games(代表作为《蜘蛛侠 暗影之网》)。

PSP《普利尼2》公布

由于之前在PSP上推出的平台动作游戏《普利尼》备受好评，日本一目前已经决定在PSP上推出续作，其副标题是“晓之？？？大作战”，至于这三个问号的真实名称将于近期公布。

《求生之路2》巨额广告费

Valve宣布他们为《求生之路2》投入了2500万美元的巨额广告费，该公司市场部副总裁Doug Lombardi说：“《求生之路2》已经创造了我们公司历史上的预订量新纪录，而现在距离发售还有一个多月的时间。”

X360日版新超值套装

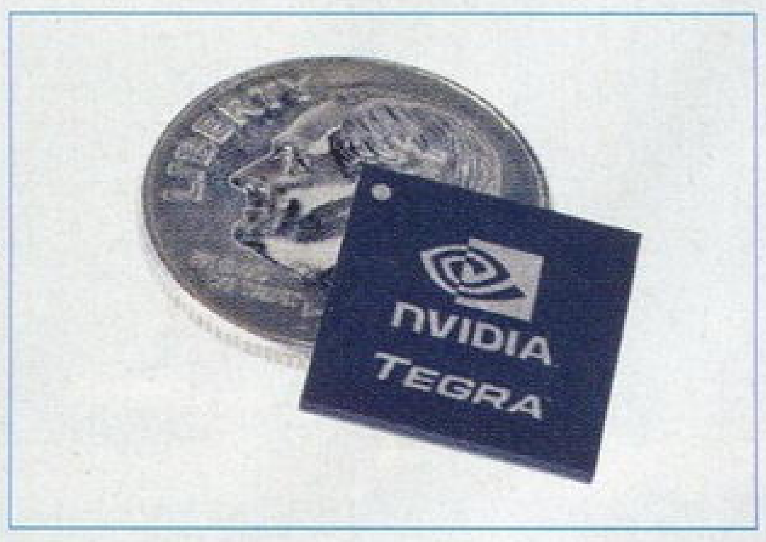
日本微软宣布将于10月29日开始限时推出一款“X360旗舰版超值包”，其售价保持29800日元不变，却赠送了两款大作：《皇牌空战6》和《失落的星球 殖民地》。



INFO

硬件 HARDWARE NDS2将于明年秋季亮相？

在业内广布眼线的硬件博客BSN最近声称获得了内部机密消息：Nvidia已经与任天堂签约，为其新一代掌机提供图形处理器。任天堂将会在NDS的后继机种中使用Tegra系统级芯片处理器。目前Tegra系列芯片应用于一些小型电脑和多媒体设备，包括最新的Zune HD。



▲Nvidia小巧而结构简约的Tegra芯片。

目前的NDS使用了两个ARM结构的芯片作为CPU和GPU，而新一代NDS将使用集成式单芯片，使其内部结构更加简单。BSN预计新一代NDS将于2010年的东京游戏展期间亮相。

另外一个新主机传闻也从某IT博客传出。据称微软已经与ATI签署协议，ATI将会提供下一代Xbox的GPU。该博客称，下一代Xbox原本预定2010年发布，但是由于索尼与微软都准备将主机周期拉长，因此计划将推迟到2012年。

事件 EVENT 《GT赛车5》采用3张蓝光？



最近《GT赛车》制作人山内一典在奔驰公司的一段宣传片中出现，当他在介绍《GT赛车5》中收录的奔驰SLS AMG跑车时，拿出了该作的包装盒样品，其中赫然有3张光碟，分别是红色、蓝色和黑色，这是否意味着《GT赛车5》使用了三张蓝光碟呢？要知道一张单层蓝光碟容量就有25GB，双层容量达50GB，即使只是三张单层蓝光碟，其容量也有75GB！

为了让中小学生远离父母的束缚，所以我选择了PSP。



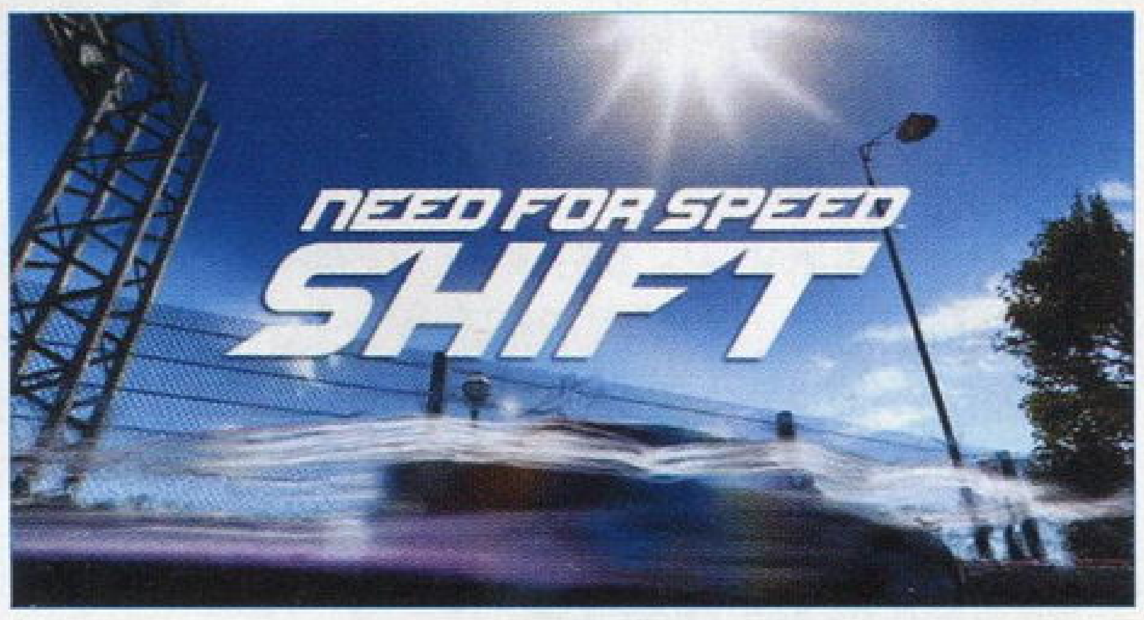
小岛秀夫最近发表了一番有"误人子弟"嫌疑的言论。他说PS3虽好，但很多中小学生玩不到，很多家长也不让孩子在家中玩这种成年向游戏。而在PSP上推出《潜龙谍影 和平行者》，这些中小学生就可以躲得远远地玩个痛快了。

业界声音

软件 SOFTWARE 《极品飞车》累计销量突破一亿

10月20日，EA宣布"《极品飞车》系列"全球累计销量已经突破1亿套。这是继《马里奥》、《口袋妖怪》和《模拟人生》之后，全球第四个突破一亿套销量的游戏系列。

《极品飞车》自从1994年在3DO主机上诞生以来，历时15年，总共推出了15款游戏，涵盖14个平台，共为EA创造了27亿美元的销售收入。EA表示《极品飞车》历史上销量最高的一款游戏是《极品飞车 头号通缉》，其各机种总销量高达1600万套。不过这几年该系列销量大幅降低，今年的最新作《极品飞车 变速》在美国发售首月各机种总销量只有30.9万套。鉴于此，EA将会继续对该系列进行改革，《火爆狂飙》开发商Criterion将会负责开发未来的《极品飞车》新作。



事件 EVENT 《北斗无双》目指百万



10月14日Koei Tecmo召开了新闻发布会，宣布将于2010年推出PS3/X360动作游戏新作《北斗无双》。Koei Tecmo社长松原健二表示，他希望《北斗无双》在日本国内能够达到百万以上的销量，而且该作也做好了海外的销售计划。看来《北斗无双》对Koei Tecmo来说是比《真·三国无双》正统续作更加重要的作品。投资者也对该作的前景非常看好，游戏公布后，Koei Tecmo的股价暴涨了17%。有关本作详情，请翻阅本期"前线狙击"。

事件 EVENT 广告牌泄露天机，《抵抗3》2011年登场？



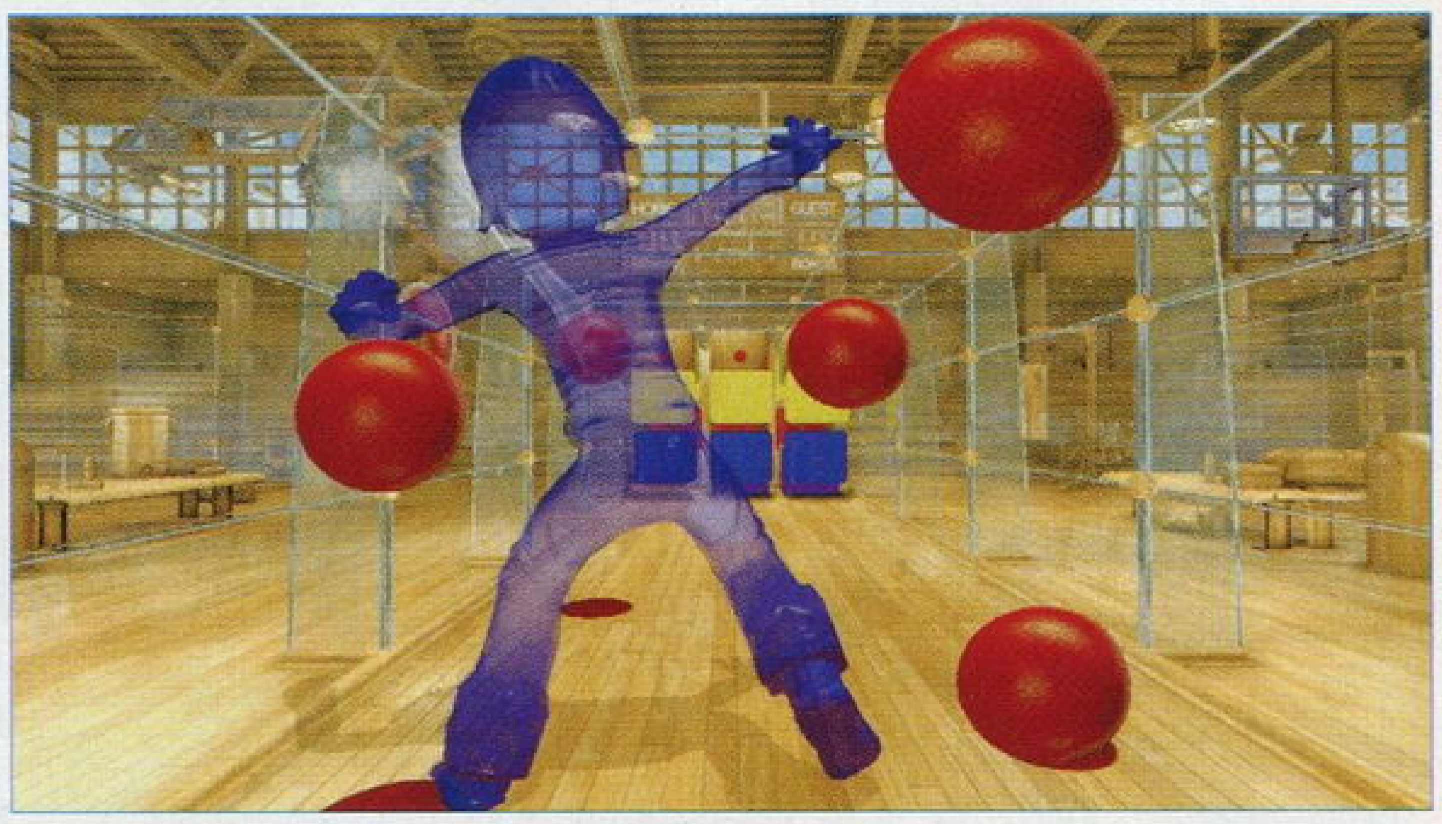
近日有网友在美国路易斯安那州什里夫波特市的荒郊野外发现了一块广告牌，这块广告牌上赫然是《抵抗3》的LOGO。游戏还没公布，广告牌先摆上街头，这还真是闻所未闻。经证实后发现，这块《抵抗3》广告牌所在地其实是电影《洛杉矶之战》的外景地，该片目前即将开拍，预定2011年初上映，届时在电影中估计会给《抵抗3》广告牌几个镜头。既然《抵抗3》的广告将会从2011年初开始投放，那么游戏的发售时间应该是2011年上半年。

"《抵抗》系列"LOGO中的标志性建筑就代表了游戏的舞台背景，而在《抵抗3》的广告牌中可以看到自由女神像，也就是说本作的舞台应该是纽约。曼哈顿的高楼群将成为巨兽们大显神威的绝佳舞台。

特报 SPECIAL Epic作品全面支持初生计划

X360的"初生计划"刚公布时，Epic Games态度冷淡，然而仅仅相隔数月，Epic的态度就发生了大转变。Epic副总裁Mark Rein日前表示，虚幻引擎将会全面支持初生计划。Rein说："如果你想要为Natal制作游戏，想要比别人领先一步，使用和微软一样的技术，那就来找我吧！我们的引擎是Natal的非官方引擎，或者也可以说是官方引擎。我们认为这是'Natal的经济型引擎'，想从Natal身上赚钱就别忘了来找我们。"

Mark Rein表示，虽然现在Epic还没想好为初生计划开发怎样的游戏，但是肯定会全力支持。"我认为未来我们开发的所有X360游戏都将支持Natal。"Rein说。另外，Rein还透露微软正计划让未来发售的X360主机全部与初生计划同捆。



▲E3展公布的这个DEMO虽然画面一般，不过却是用虚幻引擎制作的。

新闻综述 REVIEW

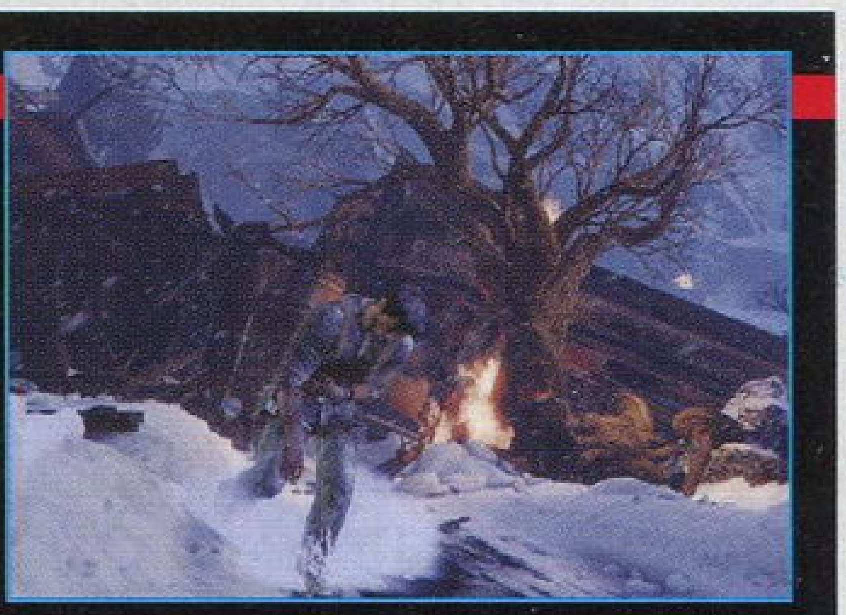
■Koei Tecmo的野望

《北斗无双》是一个令人意外的游戏，更令人意外的是Koei Tecmo为之提出了日本本土销量百万套的目标。这让人想起当年《高达无双》刚公布时，Koei提出的200万套销售目标。就目前日本市场的处境来看，《北斗无双》突破百万的可能性微乎其微。不过投资者却对该作非常看好，游戏公布后Koei Tecmo股票强力上扬，这可能是因为人们终于看到了"《无双》系列"的新出路。从题材到游戏方式，本作都给人焕然一新的感觉。也许它无法达到Koei Tecmo的目标，但只要能获得一定程度的成功，Koei Tecmo今后就可以将其此次经验复制到更多样的题材上。



★本期之星

未知海域2 纵横贼道



4年前索尼用一批制作精良的CG动画把世人惊得目瞪口呆，然而当首批PS3游戏的实际画面公布时，玩家的惊叹变成了愤怒的咆哮。在世人看来，PS3成了一个彻头彻尾的大忽悠。4年后，《未知海域2》告诉人们，当初索尼所谓的"目标画面"并非吹牛。《未知海域2》将次世代的游戏画面水准提升到一个新的高度，最重要的是，它让几年来在那些CG动画的阴影下抬不起头来的PS3终于扬眉吐气。其实PS2早年的游戏画面与其刚公布时的CG相比同样有很大差距，但末期的《战神II》等大作已经达到甚至超越了PS2公布初期的技术演示。玩家需要的是耐性，好戏永远在后头。《未知海域2》不可能是PS3游戏画面的顶点，今后必定会有技术更惊人的游戏出现，索尼正在逐步兑现它的承诺。

据非官方统计机构统计，《未知海域2》发售首周全球销量超过80万套，当周PS3销量提高约两成。《未知海域2》在目前为止PS3所有大作的首周销量中排名第五，它同时也在迄今为止所有游戏的媒体综合评分榜中排名第五，是今年以来得分最高的游戏。照目前趋势来看，本作超越前作260万套的累计销量应不在话下。

SCENE 图说新闻



■玩《PSP2》，吃必胜客！



世嘉对游戏内广告业务不遗余力，继"《如龙》系列"之后，世嘉的掌机游戏中也会腾出不少广告空间。在PSP的《梦幻之星携带版2》中就会出现必胜客披萨饼店，店里还有必胜客主题的武器。

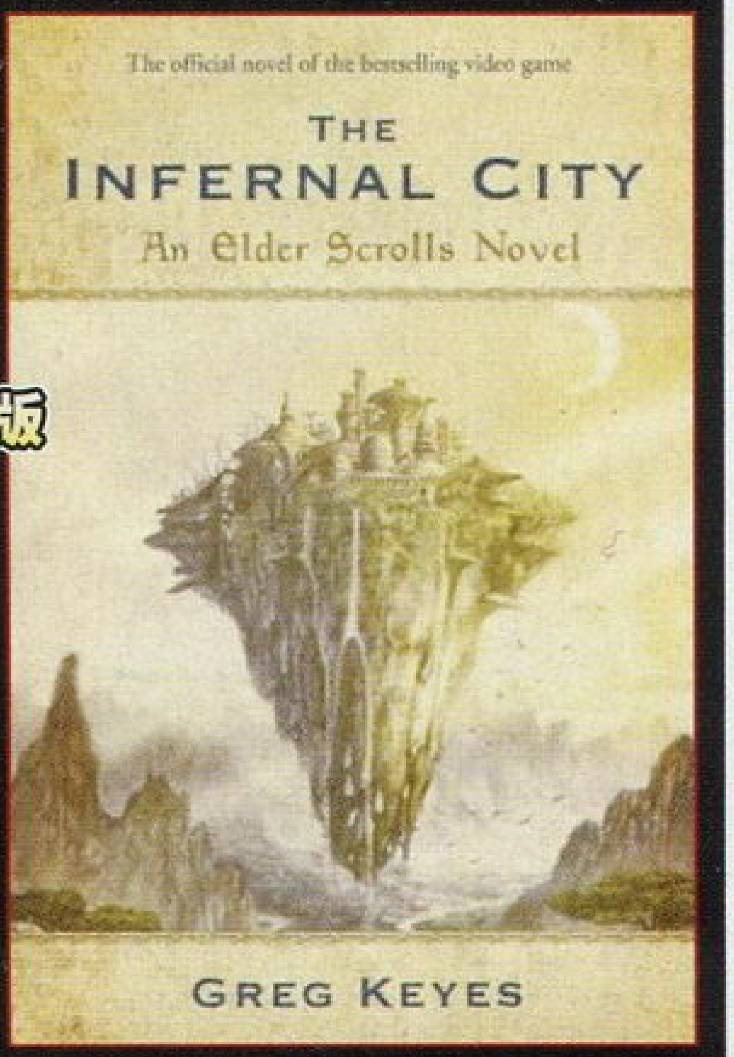


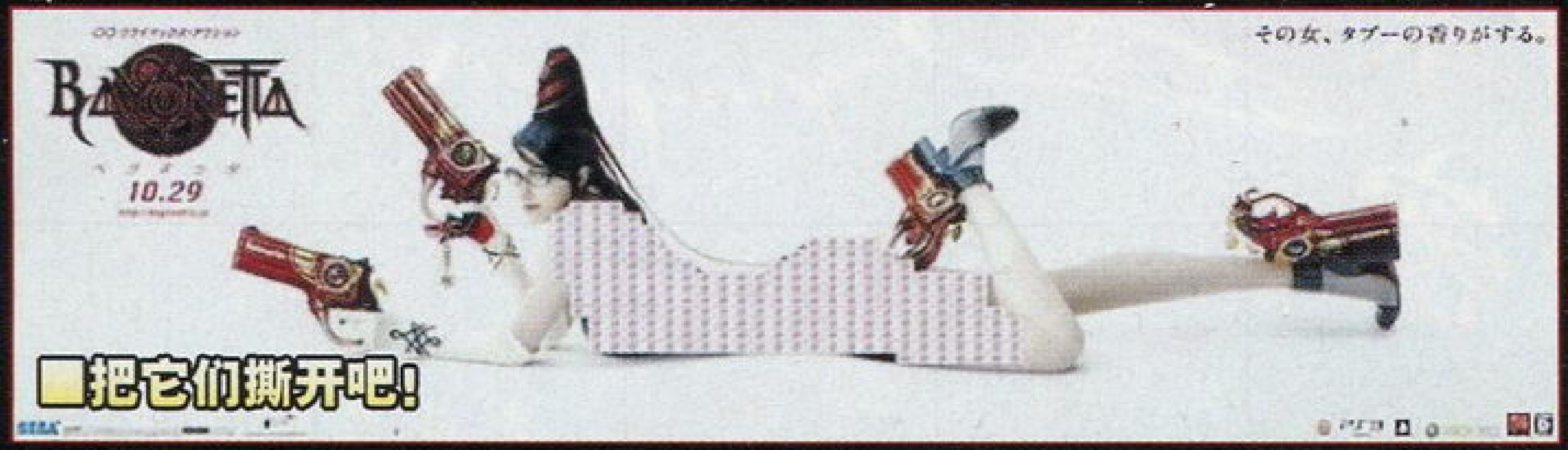
■买游戏送老头内裤

稀奇古怪的游戏预约特典我们见得多了，不过你有听过买游戏送内裤的么？现在起预订《合金弹头XX》你就可以得到一文字百太郎的内裤。把内裤带回家后记住摊开来抖一抖，没准能像游戏中那样掉下来一把霰弹枪或者一坨金块！

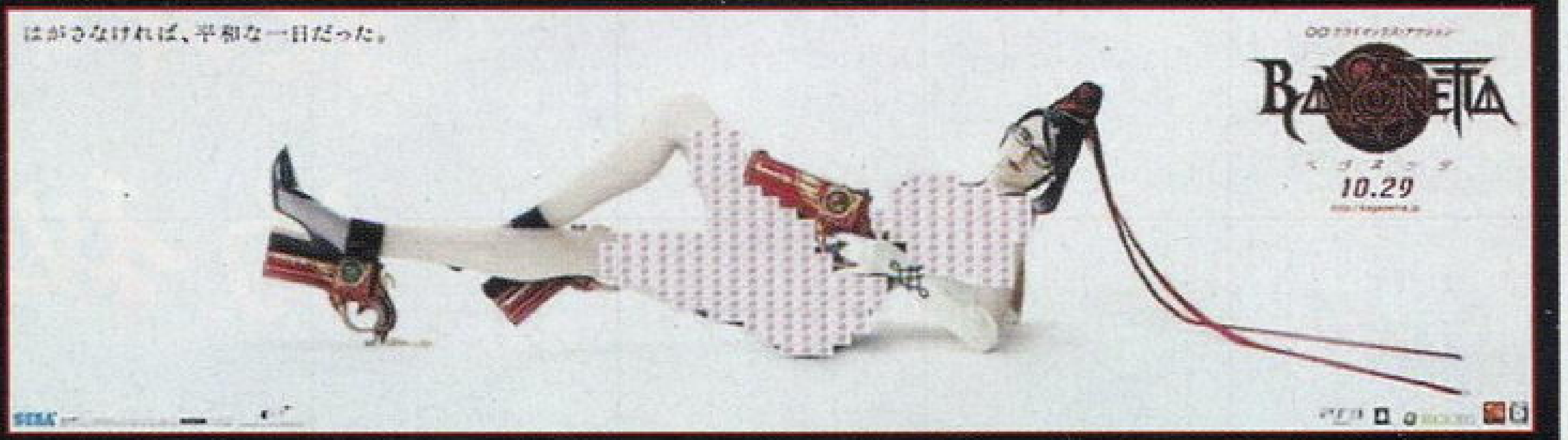
■《上古卷轴》小说版

曾经创作了《星球大战》小说外传的Greg Keyes为玩家带来了《上古卷轴》的小说版，故事发生在《上古卷轴IV》的45年后。最重要的是，它将为玩家提前披露《上古卷轴V》的部分剧情，该作故事发生在前作的200年后。

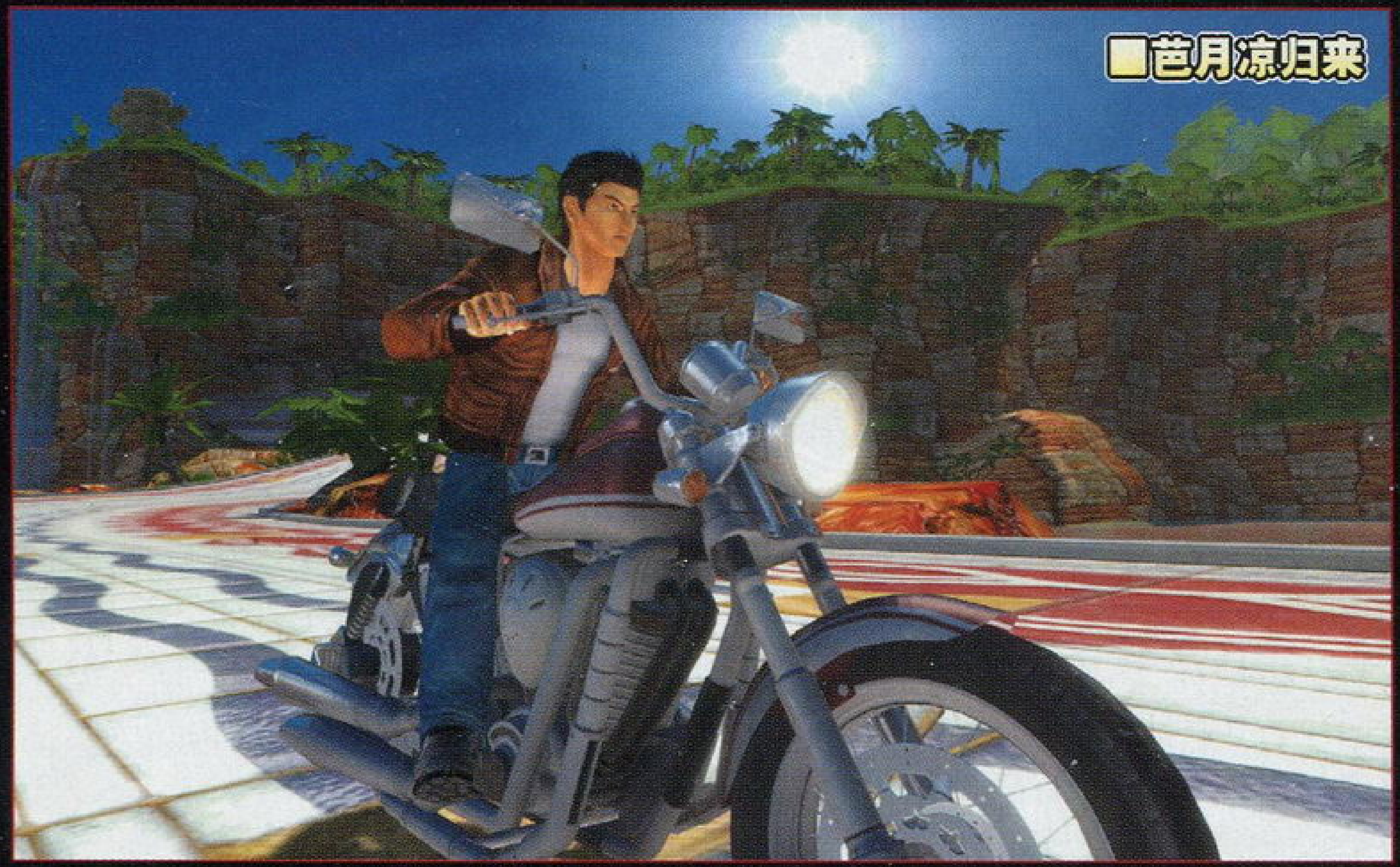




■把它们撕开吧！



《猎天使魔女》将于10月29日在日本发售，最近世嘉在新宿站摆出了两个大广告牌，在广告牌上用小纸条组成的马赛克遮住了贝优妮塔身上的重要部位，广告上写着："此女散发着禁忌之香"、"只要不撕开就是平和的一天"，当然就是要鼓动行人上前去撕开她身上的小纸条。通过这些纸条上的二维码就可以直接访问《猎天使魔女》的手机网站。



■芭月凉归来

苦苦等待《莎木3》的玩家看到这张画面可能要泪流满面了，铃木裕离开世嘉后，《莎木》的故事可能永远也无法补完，不过我们至少可以在《索尼克与世嘉全明星赛车》中再次看到芭月凉驾驶摩托车的英姿，此外原作中在港口打工时驾驶的叉车也会登场。



■FF之父归来



游戏制作人以恶搞或隐藏要素的方式在游戏中出现已经不是什么新鲜事了，不过直接以其本人形象登场的还真是鲜有耳闻。看到《王国之心 梦中诞生》中出现的这位大师，你是否已经想到《最终幻想》之父坂口博信了呢？

以《北斗神拳》为题材的游戏已经推出了不少，但是将这部经典硬派漫画与《无双》结合起来，这却是绝大多数人所不曾料到的。可以想象，这款预定于明年发售的游戏将会有着极为爽快的打斗场面。拜次世代主机的强大机能所赐，原作中的经典招式也会有着非常华丽的表现。那么，这款游戏与其他无双类游戏将会有着怎样的不同呢？请关注本次的报道！



北斗無双

文 炎骑士 美编 忽悠悠

北斗无双		Koei Tecmo	动作
多机种	北斗无双		日版
	预定2010年发售	1～2人	价格未定
	对应周边未定		



南斗圣拳的宿命

南斗圣拳是与北斗神拳遥遥相对的另一门神奇武术。与北斗神拳的暗杀术性质不同，南斗圣拳走的是阳刚的外家套路，即所谓的“南斗阳，北斗阴”。另外，南斗圣拳分为众多的流派，这其中有六个主要的分支，合称“南斗六圣”。每一个南斗流派拳法的继承人都有与之相对应的宿星，而这名拳术继承人的命运，也会与自己的宿星有着紧密的联系。



北斗神拳的秘密

北斗神拳是一门源自中国古代的、有着两千年历史的暗杀拳法。通过修炼而习得集气的法门以及掌握人体经络穴道的奥秘，北斗神拳的修炼者可以百分之百地发挥出人体的潜在能力。而一旦将这股潜在能力运用自如并对目标的穴道施加攻击，就可以对其造成极为恐怖的破坏力！由于是一门暗杀拳法，北斗神拳世代遵循着“一子相传”的传统。没有获得继承人资格的北斗流弟子要么被废除武功，要么就会被施以死的裁决！



拉奥

北斗流派的大师兄，拥有极为强悍的实力，但由于野心过大而失去了作为本门派惟一继承人的资格，并因此杀死了同时作为养父和师傅的龙拳。末世核战争结束之后，拉奥打着“世纪末拳王”的旗号建立了庞大的暴力帝国，妄图征服战后的世界。拳王视获得继承人资格的健四郎为宿命的对手。



托奇

拳王拉奥的亲身弟弟，北斗流派自创立两千年以来最具天赋和拥有最优雅、最华丽招式的弟子，擅长以柔克刚的拳路。末世核战爆发时，为了成全健四郎和尤莉娅而将俩人推进即将关闭的防空洞，自己因受到大计量的核辐射而身染绝症。劫难过后将习得的全部武学精华化作精妙的医术济世救人。



乔奇

北斗流派门下实力最弱的门徒，同时也是人品最烂的渣滓，武学技艺远远不及三位同门。与健四郎比武惨败后因被毁容而戴上了面具，事后靠着极强的忌妒心和挑拨离间的手段对健四郎百般迫害。挑拨南斗孤鹫拳传人阿申与健四郎发生矛盾，甚至冒用健四郎之名到处为非作歹。



健四郎

原作中的主人公，由师傅龙拳指定的北斗流惟一继承人。为人刚正不阿、疾恶如仇，一生为了爱情和友情而战。有着“世纪末的救世主”之称的健四郎在命运的安排下不断与各路强敌作战，他的一生成为了战后世界的不朽传奇。

南斗最后之将·慈母星



尤莉娅

集温柔、善良和柔弱于一身的绝世美女，同时也是健四郎的未婚妻。但真实的身分却是南斗流无上的正统继承人。早年因乔奇的挑唆被阿申霸占，但心却一直属于健四郎。不堪目睹阿申残暴手段的她在无奈之下与健四郎订下的诺言，意图坠楼自杀，但却被南斗五车星救下。

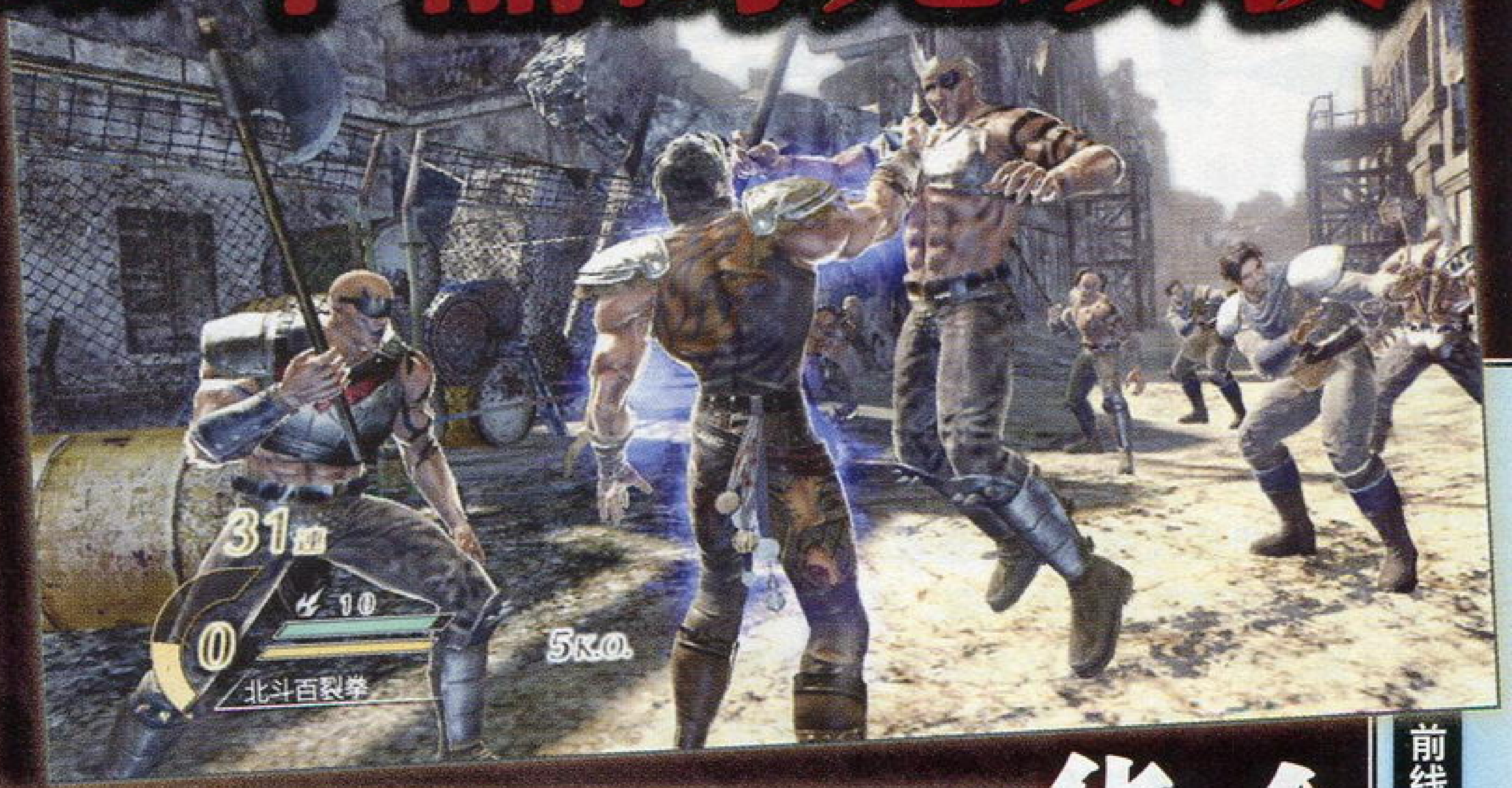
©武论尊・原哲夫/NSP 1983/KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

将神奇的古老拳法化作华丽的无双技

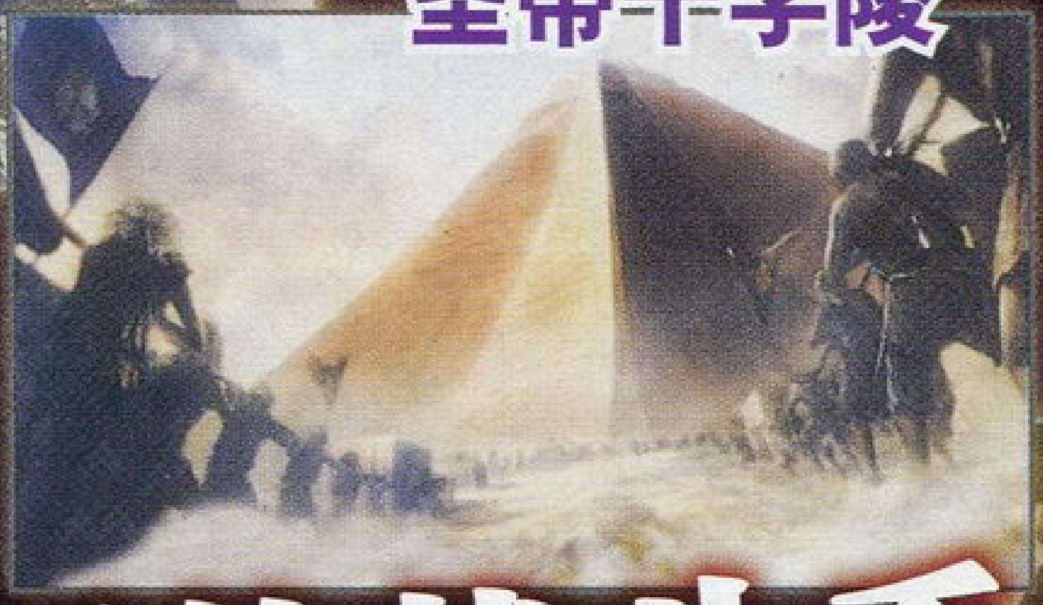
经典场景再现



自封为圣帝的萨奥沙强迫无数儿童为恩师修建的巨大陵墓。可以预见，在实际的游戏中，这里将同原作一样，成为萨奥沙与健四郎决斗的战场！



圣帝十字陵



南十字星城

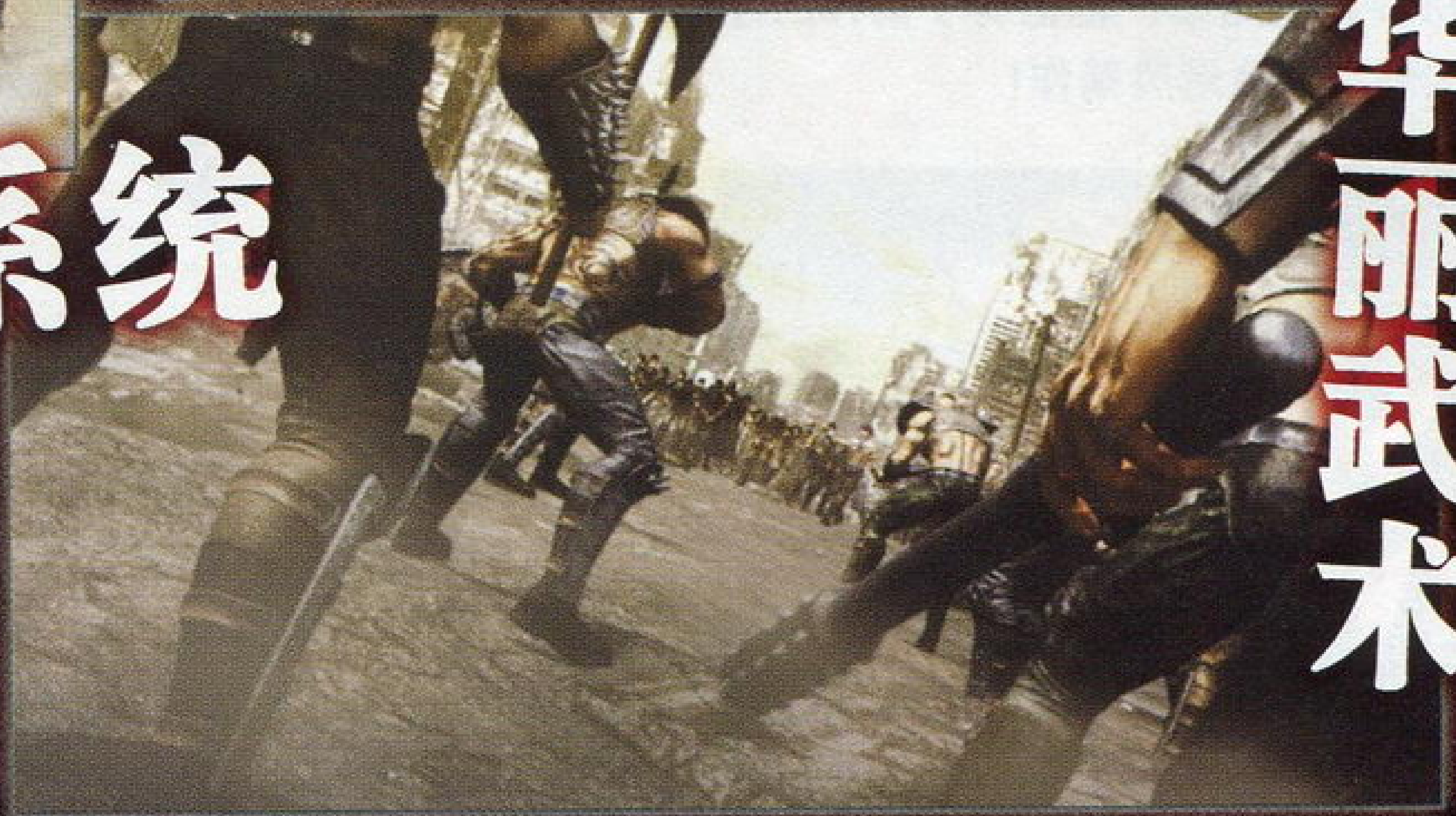
这座城市是阿申为了博得尤莉娅芳心而耗费巨大人力财力与战争废墟之上建立的。在原作中，阿申不仅在这座城市中失去了心爱的尤莉娅，而且还让自己亲手建立的城市成为了自己的坟墓。

全新的战斗系统



为了能够重现原作的风格，这一次的游戏将会在暴力程度上达到新的高度。原作中经典的身体爆裂、断肢等场面都会在游戏中得以一一再现。此外，由于本作的开发过程中使用了新的物理引擎，玩家在游戏中还可以针对躲在建筑物中的敌人使用捕捉、拆投等特殊技能。例如，如果某个关键性地方角色根据原作中的表现躲进某个建筑内，那么玩家操纵的健四郎甚至可以直接破坏墙壁将敌人拖出来，然后再施以终结技。并且，为了体现角色的灵活性，游戏中还加入了快速前进后退的行动指令。

令人期待的华丽武术





也许，如何将原作中多达数十种的拳法招式一一使出才是玩家们最最期待的。例如，在对付一般杂兵的时候，健四郎只要使用作为招牌技能的“北斗百裂拳”就足够了，而在对付一些 BOSS 级角色时，招式的变化就显得非常必要了。当然，与强敌进行拆招的过程也是非常值得期待的！

南斗孤鹫拳·殉星



曾是健四郎的好友，同时也深爱着健四郎的未婚妻尤莉娅。核战后在乔奇的挑唆下从健四郎手中夺走了尤莉娅。为了博得尤莉娅的芳心而不惜背上恶人的污名，四处强征掠夺。最后因无法得到尤莉娅的爱而心灰意冷，选择了与健四郎决斗的方式完成自己的宿命。

南斗水鸟拳·义星



为人极重义气，是健四郎的好战友。因健四郎救下了他的亲妹妹而对健四郎心存感激，为了报答健四郎而独自向实力远远胜过自己的拳王拉奥挑战，结果被对方点中了死穴。在只剩下三天的生命里为了能够帮助心爱女子玛米娅摆脱死兆星的诅咒，杀死了同属本门的南斗红鹤拳传人尤达。

南斗红鹤拳·妖星



拜师学艺的时候曾经为阿力精湛的武艺所折服，但却由敬佩转为嫉妒，逐渐堕入了黑暗的一面。核战后加入到拳王拉奥的暴力集团之中，并在一次劫掠行动中杀死了玛米娅的父母、在玛米娅的身上烙上了象征着屈辱的印迹。最终被阿力所杀。

南斗白鹭拳·仁星



年轻的时候，在一次北斗与南斗两大流派切磋武艺的过程中为了保护少年健四郎而自毁双目。核战过后组织起反抗同门萨奥沙的义军，并在一个偶然的机会下与长大成人后的健四郎重逢。为了保护无辜的孩子免遭暴徒蹂躏，被自封为圣帝的萨奥沙强迫承受苦役。最终在圣帝十字陵顶端被萨奥沙用长矛刺死。

南斗凤凰拳·极星



南斗流派拳法中的最强者，因身体的经脉穴道与常人相反而被传为“不死之身”，即使是拳王拉奥也要避其三分。战争结束后通过自己的强大实力建立起了超越拳王势力的暴力帝国，并利用年幼的儿童为其建造供死后继续享受的圣帝十字陵。最后被健四郎识破镜面人的奥秘，死在了北斗流继承人的拳下。

白骑士物语 光与暗的觉醒	Level-5		角色扮演
PS3	白骑士物语 光と暗の觉醒		日版
	发售日未定	人数未定	售价未定
	对应周边未定		

白騎士物語

文 纱迦 美编 anubis

-光と闇の覚醒-

去年圣诞节发售的《白骑士物语 古之鼓动》是PS3玩家翘首以待的角色扮演大作，游戏除了有单机模式外，还有激动人心的网络模式。最初的游戏存在着不少问题，不过Level-5不断地更新之后，游戏已经具备了一款优秀游戏应有的素质。现在续作终于正式揭开了面纱，游戏将依然走单机和网络并重的路线，相信有了前作的经验之后，本作的表现将会远胜前作！





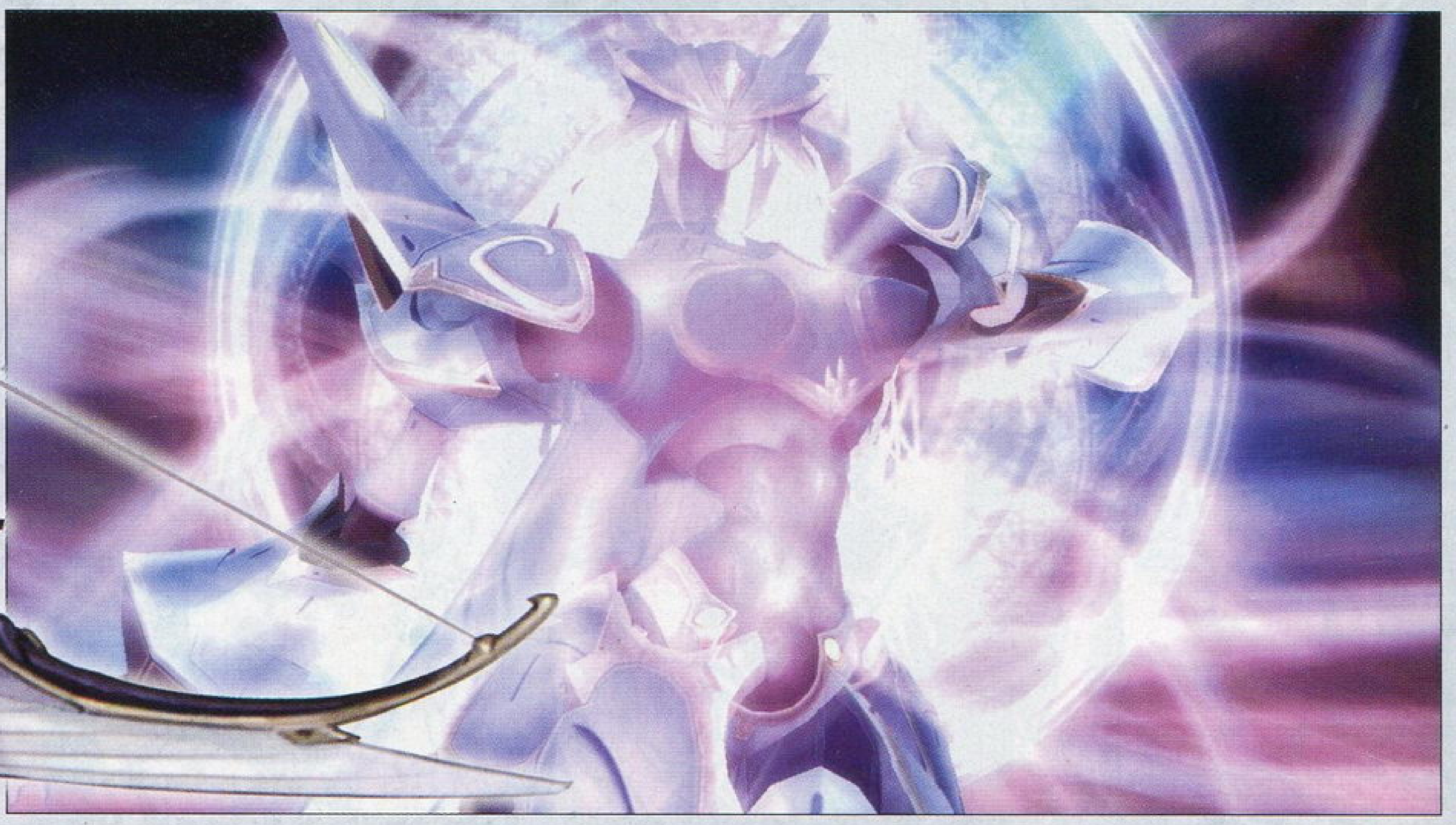


剧情简介

游戏的主人公雷纳德是一名酒店的学徒，在机缘巧合之下与白骑士缔下了契约，因此被卷入到正在寻找罪骑士的神秘组织——"巫师"的阴谋之中，进而了解到了整个世界的真相。现在的战斗，事实上是一万年前魔法王国阿斯梵与伊修列尼亚帝国之间的战争重演。一万年前光与暗的对立，将在新作中发展为蔓延整个世界的战争。

本作的故事发生在前作一年后，反派角色格拉泽尔（グラーゼル）建立了新生伊修列尼亚帝国。而原本存在的巴朗多尔王国、自由都市格利德、魔法国家弗利亚都出现了严重的危机。现在的雷纳德已经成长为一名骑士，这回他的目标将从拯救公主变为拯救世界！





第5名 罪骑士

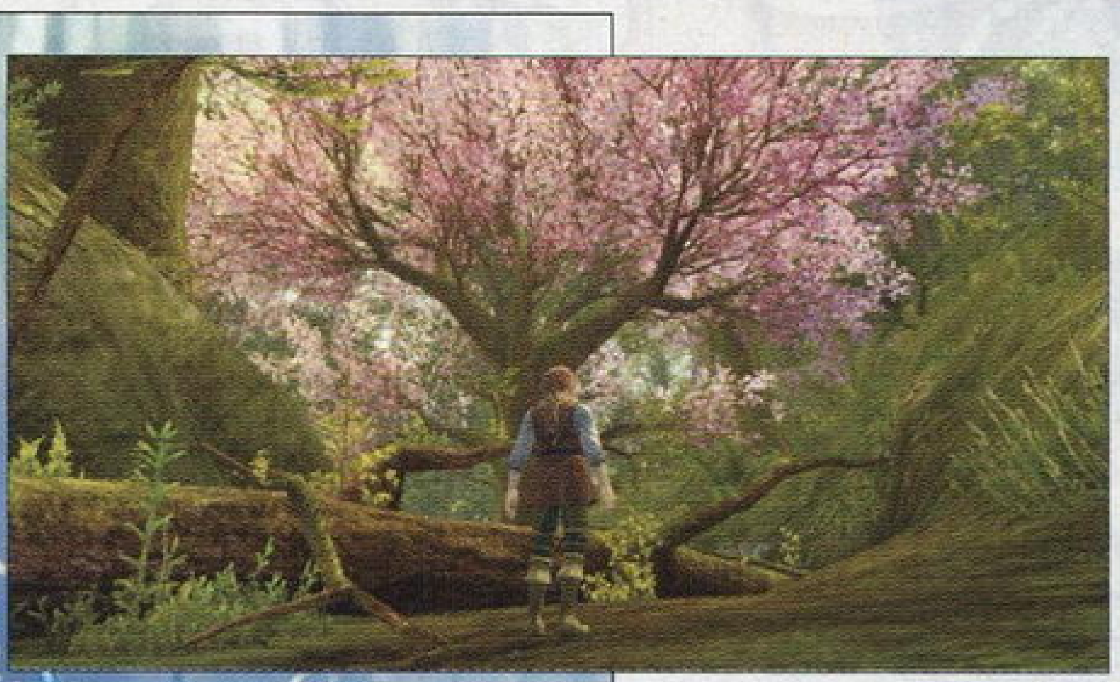
罪骑士（シンナイト）在《白骑士物语》的故事里有着极其重要的地位，主人公的白骑士便属于罪骑士中的一员。人类与罪骑士缔下契约之后，便可以变身为罪骑士，以压倒性的力量击败敌人。在整个世界上一共有5个罪骑士，在前作中只出现了4个，分属于巴朗多尔王国（バランドール王国）和新生巴修列尼亚帝国（新生イシュレニア帝国）。而现在最后一名罪骑士——月姬也正式登场了！

在最早的前作宣传片中，曾经出现过主人公的青梅竹马尤莉的变身画面，不过这一幕在前作的正式版里被删掉了。现在看来月姬很有可能就是尤莉的罪骑士。另外传说当所有的罪骑士集结在一起时，就会引发"最后的苏醒"。这会是什么呢……

©Created by LEVEL-5 Inc.©Sony Computer Entertainment Inc.

新的冒险舞台







本作的故事一开始，就会来到前作中没有出现过的魔法国家弗利亚（フォーリア）。弗利亚是弗利亚地区的惟一国家，它拥有发祥自精灵信仰的东方文化背景，与之前整个世界的西方文化与很大不同。而在弗利亚地区还有一个名为迷途之森的地区，这片森林有如圣域一般，里面有4株从太古时代就执掌四季的神木，一直在守护着弗利亚地区。

当然本作新的冒险舞台远不止一个弗利亚地区，从目前公布的原画中，就可以看到巨型炮台、古代遗迹等充满神秘气息的地区。

网络模式令人关注

前作的故事模式30小时不到就能通关，而网络模式打上300个小时才算初窥门径，本作的网络模式如何进化同样令人关注。

首先当然是游戏画面。令人失望的是从目前公布的游戏画面来看，本作的画面和前作相比简直没有任何提高。希望这只是因为游戏开发度不高而导致的。

不过本作将由前作的4人组队改为6人组队，如此一来战斗的乐趣自然是成倍提高，而任务的难度肯定也会大幅上升。另外在本作的网络模式里，玩家也可以进行变身，虽然还不知道能否变身为罪骑士，但是加入变身这点已经被确认了！

前作中玩家扮演的角色和主人公一行人没有任何互动，甚至连台词都没有，这个设定引起了玩家的强烈不满。游戏制作人、Level-5社长日野晃博已经明确表示这一点会在本作中作出改变！看到这里，相信大家都已经很期待游戏的推出了！







新怪物也会粉墨登场

造装备的素材从哪里来？自然是怪物身上。因为要反复刷怪，所以怪物设计也直接影响到玩家的游戏感受。本作中既有和前作外形一样但颜色不同的怪物（游戏中称之为亚种），也有全新设计的新敌人。除了野生怪物之外，作为玩家的敌人的新生巴修列尼亚帝国还会召唤出众多在一万年前的教条时代流行的兵器，它们将会成为玩家冒险途中的拦路虎。

武器装备更加丰富

前作游戏的大部分时间都用在打素材造装备之上了，本作也会继承这个光荣传统。武器和装备是可以直接体现在角色外表的，不同的装备也会提供不同的能力。另外所有的装备虽然都有一定的使用限制，如角色等级、冒险等级、性别等等。但如果满足了这些条件，就可以在故事模式和网络模式中使用。

目前已经公布了一些本作的装备。不过对于在前作中花了近千小时的纱迦看来，实在是提不起什么兴趣。因为这些装备都是前作装备的染色版，毫无新意可言。当然实际游戏中肯定会有原创服装的，这点我想肯定不是问题。








文 晴天 美编 anubis

Ar tonelico III

アルトネリコ3

世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く



魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	NBGI	角色扮演
PS3	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の诗が弾く	日版
	预定2010年1月28日发售 1人	价格未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：12岁以上

“《魔塔大陆》系列”从初代发售以来就开创了一种有别于传统日式角色扮演游戏的视听体验。在写意与梦幻交织的游戏世界中，玩家既能体会到细腻感人的剧情和宛如天籁的音乐，也能在很多环节中发现诸如“文字冒险”类游戏所独有的玩法，促使你不断地去发现作品中的细节魅力。现在距离前作发售已经过去了2年的时间，而就在所有FANS还在为系列正统续作究竟会在次世代大战中花落谁家大胆猜测时，官方终于将3代的发售日锁定在了明年的1月28日，看来春节假期又有新的追求目标了（笑）！

爱与牵绊的诗歌 再次唱响！

世界观综述

从系列初代开始，游戏的舞台就被设定在一个漂浮在死之云海上方，以“塔”为标志性建筑的星球艾尔希埃鲁（アルシエル）上，而根据制作者最初的设计意图，艾尔希埃鲁上一共存在3个“塔”，分别是系列初代的“首鲁·谢尔”（ソル・シエール）、2代的“梅塔·法鲁斯”（メタ・ファルス）以及3代的“首鲁·克拉斯塔”（ソル・クラスタ）。因此玩家完全可以将本作当成“艾尔希埃鲁星球三部曲”的完结篇，星球的全貌以及世代流传的秘密都会毫无保留地展现在你的面前。





▲本作仍然采用地点选择的方式前往城镇的不同区域，并且在3D场景中还能进行“跳跃”。

◀可怜的男主人公这次又将徘徊在多个女性角色之间，要做出最后的承诺并不是件容易的事情。





神秘人物也将陆续登场！



笨蛋！我可不是接受了女孩子的委托就临阵退缩的人！

主人公 苍都

声优 杉山纪彰

从事建筑高层作业的年轻人，对人对事都很有责任感。起初因为针对人类的“都市破坏”计划而对克拉斯塔尼亚略有反感，直到与咲相遇才从一系列事件中明确了人类和诗魔法少女一族的敌对关系。

克拉斯塔尼亚



第三塔的政治中心，由“诗魔法少女街区”、“奴隶街区”和“行政区”三个区域组成。相对于“诗魔法少女街区”安逸的生活环境，“奴隶街区”聚居的人类则过着凄惨的生活，甚至连生存必须的食物等物资都严重匮乏。而也正是出于这个原因，这里的人类一直都在策划绑架诗魔法少女用于研究她们所具有的力量，以改善自己的生活环境，同时克拉斯塔尼亚政府为了彻底粉碎人类这种不切实际的幻想，也在秘密部署被称为“都市破坏”的计划。

©GUST CO.,LTD. 2010 (C)2010 NBGI







足以对整个世界造成巨大影响，为了“某种目的”而由艾尔吉亚研究所制造出来的诗魔法少女。在目的实现前被反对计划的研究员吉良羽带离研究所，经过数年的逃亡后流落到苍谷之乡结识了苍都，现在惟一已知的是她在极度紧张的状态下，会不自觉地使用被称为“奇迹”的神秘力量。

在精神领域里 与另一个她相会

“精神领域探索”一直都是系列作品让人津津乐道的要素，因为在这个虚拟的世界里，所有我们已知的人物都有可能以另外一种身分展开和现实世界完全不同的故事，在了解女性角色不为人知的一面的同时，自然也是给了很多宅男玩家无限遐想的空间。新作中将该要素继续发扬光大，虽然目前只是公布了两名新角色的“另一人格设定图”，但我们已经能够从游戏实际画面中发现很多熟悉但又略有不同的地方，详细情报只有耐心等待官方放出后续消息了！







◀精神领域的探索和“文字冒险类游戏”的玩法类似，不同的选择将会影响女性角色对主人公的好感度，与获得强力的诗魔法也有很大关系。



◀不同的“片段”都有Q版造型，把握好它们的“歌唱趣味”是编排大威力诗魔法的关键。

全新诗调合登场！

玩过前两作的玩家一定都对游戏中的“诗魔法”留下了很深刻的印象，而根据以往的惯例，要获得强力的诗魔法，首要条件就是必须将对应女性角色的“精神领域探索”推进到某个阶层，不过这个设定在新作中发生了变化。在这个被称为“诗调合系统”（R.A.H. システム）的全新要素中，玩家通过精神领域探索获得的将不再是完整的“诗魔法”，而是“诗的片段”（パーツ），玩家必须根据女性角色的性格来分配更适合她们咏唱的“诗魔法”，这样才能在实际战斗中发挥出它们应有的威力。另外游戏战斗中追加的“动态乐曲生成系统”也是提升临场感的主要手段，系统会自动根据玩家在战斗中所采取的行动来实时切换背景音乐，始终保持你的情绪一直处于兴奋的最高点。

发动提升攻击力的诗魔法时





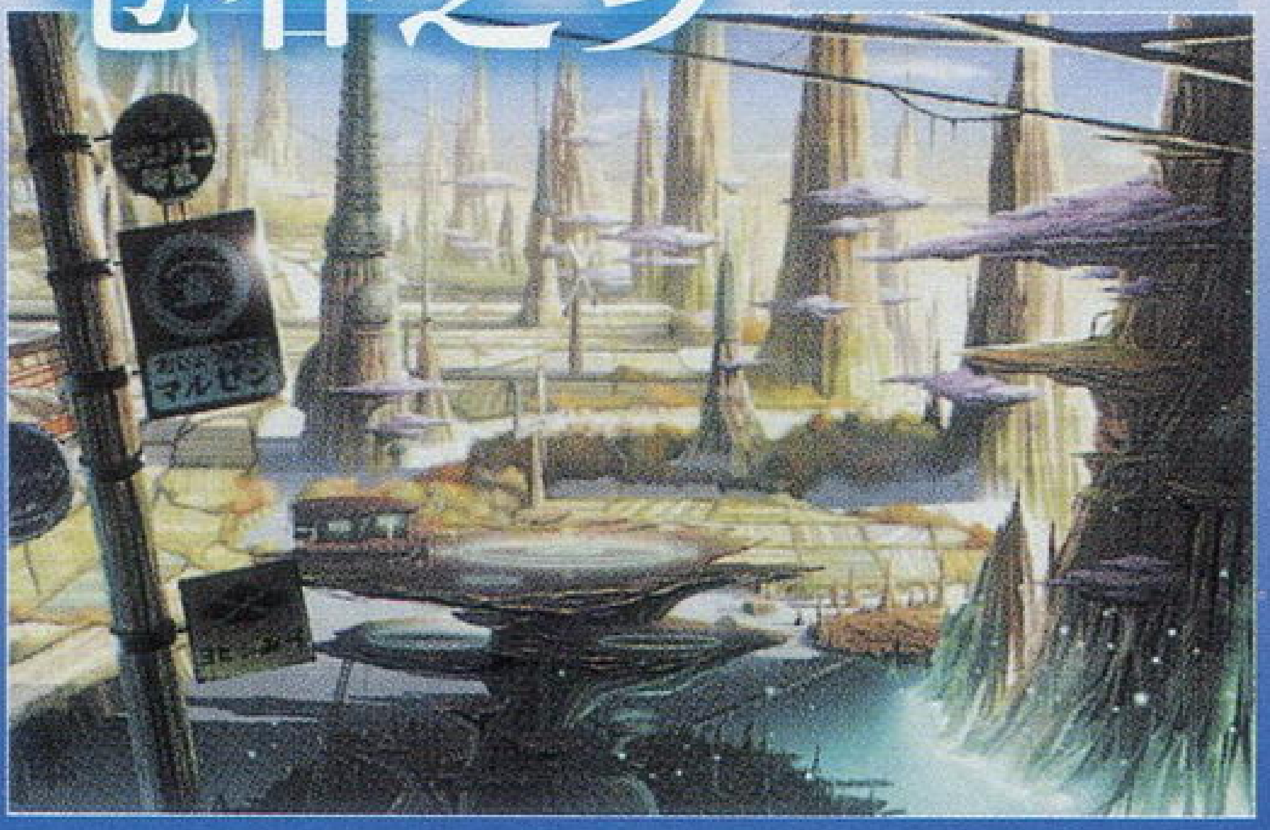
注意伤害数值的变化！



出生于克拉斯塔尼亚的β纯血种诗魔法少女，性格鲁莽也有些任性。目前的工作是在一家餐馆当店员，她与“都市破坏”的联系还不得而知……

苍谷之乡

“大牙”上一个人类居住的村庄，虽然正好处于天气控制系统“彩音回廊”的边缘，而受气流紊乱的影响长年刮着大风，不过聪明的人类建造风车很好地利用了这个天然资源，将村庄经营得有声有色。这里是男主人公苍都的故乡，我们的故事也正是从某天咲来到村落与他相识而展开。



首鲁·克拉斯塔



由“诗魔法少女”一族统治的世界，从外面看上去塔的四周都被巨大的光线所包围，上方的开阔区域则分布着网状的亚洲风格建筑群，与被称为“大牙”的陆地相连接。塔中共存在两个处于对立的国家，即诗魔法少女国家“克拉斯塔尼亚”和人类国家“艾尔吉亚”，其中克拉斯塔尼亚的居民大多数为β纯血种的诗魔法少女，高度发达的文明让这里成为了她们和人类进行贸易等交流的中心，而艾尔吉亚的研究所是从第三塔创始之初就建立的设施，具体作用不明。





文 纱迦 美编 anubis

無限のフロンティア EXCEED エクシード スーパーロボット大戦OGサーガ

无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇		NBGI	角色扮演
NDS	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ		日版
	预定2009年冬	1人	售价未定
	对应周边未定		

一年前我们玩到了《无限的边境》这款异色《机战》作品。尽管游戏的玩法和传统作有很大不同，不过在FANS的鼎力支持之下，游戏还是取得了成功。于是乎，续作很快就要与大家见面了。续作继承了前作的优点，并将全方位进化！更好的画面，更丰富的内容，更美丽的角色，更性感的特写……一切的一切，都将EXCEED（超越）！

游戏概要

本系列继承了《机战OG》和《Namco×Capcom 梦幻大决战》血脉的作品，游戏的舞台是一个不稳定的世界“无限的边境”（简称EF），因为某种原因，很多时空被联系在一起，来自不同时空的人们可以互相往来。很多与《机战OG》有关的人物和机体，甚至连《异度传说》的KOS-MOS都粉墨登场。游戏的战斗系统需要玩家事先设定好招式顺序，然后按键使用，根据指令输入的时间以及各种招式的判定，会产生不同的后果，比一般的角色扮演游戏要更具战略性。游戏的战斗动画制作得相当精美，战斗时的语音相当丰富，而且均由大牌声优演出。







男主人公
声优：关智一

アレディ·ナアシュ 阿雷迪·那什

17岁的少年，是修罗一族的年轻斗士。其祖国“波国”很久以前就被卷入EF的战乱之中，阿雷迪12岁开始就投身战斗。经过刻苦修炼后他掌握了霸皇拳和机神拳两种流派的绝学，人称刚炼之阿雷迪。做事认真负责，目前仍在不懈修行中。

阿雷迪是空手进行战斗，不过能够从四肢中放出霸气攻击敌人。他的招式名全部都是汉字，例如机神连拳、霸皇轰雷脚，必杀技是真霸胧击烈破。他的战斗音乐是《机战OG外传》里的《红の修罗神》。



女主人公
声优：水树奈奈

ネージュ·ハウゼン 娜玖·哈乌赞

妖精国度“艾鲁菲特尔”的名门——哈乌赞家的公主，现年117岁。在过去的战斗中因时空错乱来到了波国，并与修罗们一起来到了EF这个混乱的世界。个性坚强而又任性，有着在单词前名加“ド”的说话方式。

娜玖的武器是名为“菲斯雷亚”的长枪，此枪又能从刀刃部分发射魔法弹。此外枪柄上有喷射引擎，所以也能使出在空中飞舞的招式。她的战斗音乐是人气很高的《Fairy Dang-Sing》。

更加华丽的战斗

前作的战斗称得上是重中之重，除了本身就具有一定的战略性之外，来自于《机战》系列”的精神、援护等系统也令人赞叹。本作将会在这些优点上大幅强化。

首先前作中每个角色只有5种通常技，组合方式只能保存2种，而本作的数量会大大增加。前作的战斗基本上都是敌我双方一左一右的站位，而本作会增加了前后或上下的站位，这样打起来就更加有趣了，而战斗动画的数量自然也是大幅增加。

此外精神系统在本作中会有变化。前作的精神和传统意义上的魔法类似，本作中则会增加更多实用的精神，例如方便使用连续技、增加必杀槽等等。而攻击和防御方面也会导入新的系统，这些系统会让玩家更加投入。

©SRWOG PROJECT





妖精机フェイクライド

妖精机菲克莱德

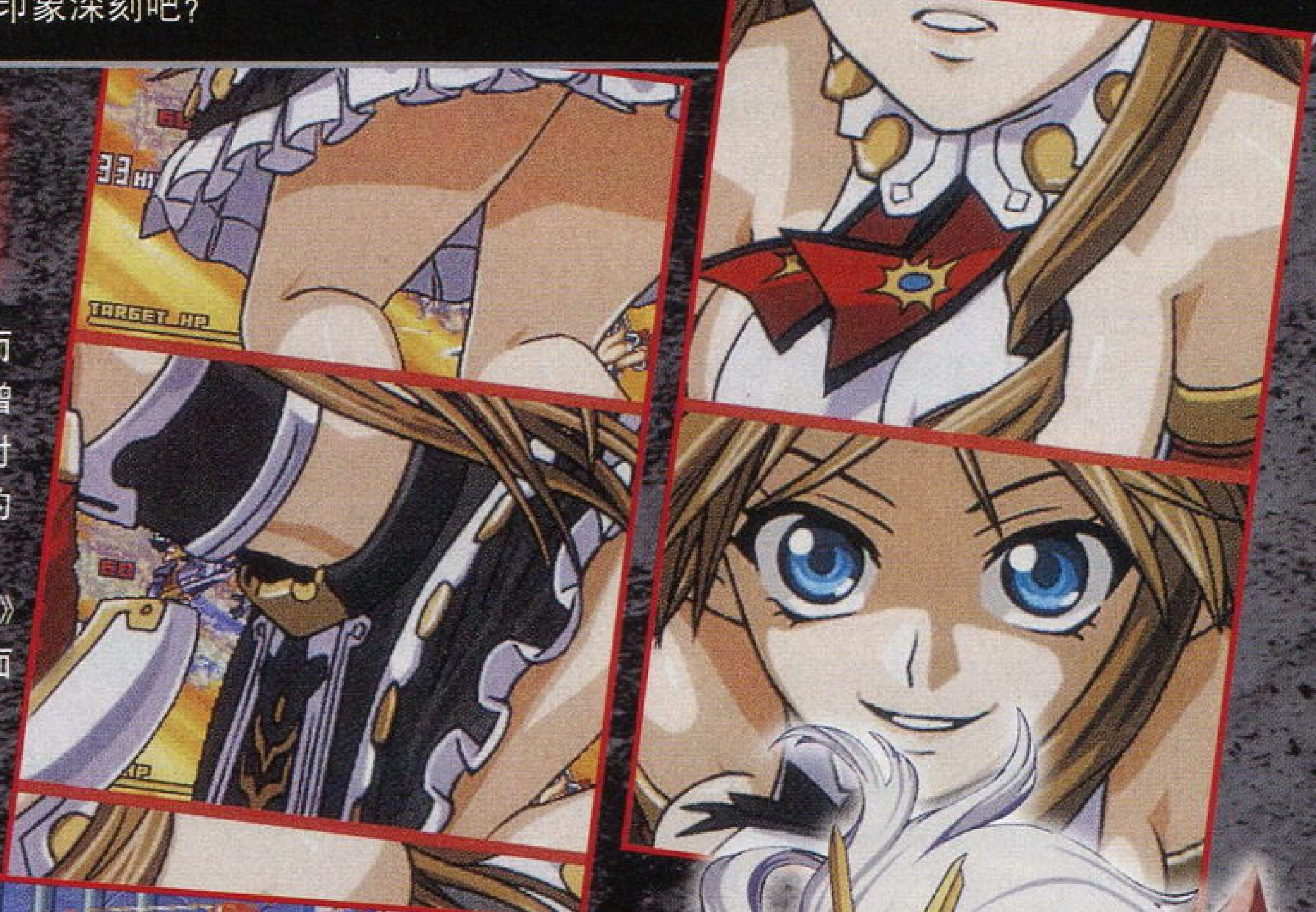
艾鲁菲特尔的名门——哈乌赞家代代相传的妖精机。妖精机是一种可根据魔力而自行行动的机械铠。在妖精族从EF转移走之前曾经爆发过激烈的大战，在大战之后菲克莱德便就已经下落不明了。而当妖精族再次来到EF之后，菲克莱德终于再度现身了……

登场角色的秘密

和前作一样，这回登场的角色明显与《机战OG》很像，但实际上并没有什么密切的关系，只是一种致敬行为。修罗一族在《机战OG外传》中便有登场，他们无论是空手还是驾驶机体都可以作战。而阿迪雷的造型与《机战OG外传》的佛尔卡很像，姓氏则是与里面的某反派相同。而在《机战OG外传》中登场的是罗国，本作则变成了波国。

娜玖的祖国艾鲁菲特尔在前作中就有出现过，不过当时的设定是在战火中被消灭了。实际上是艾鲁菲特尔从EF转移到了波国，然后在本作中娜玖又回到了EF。因为妖精的寿命很长，所以尽管娜玖大了阿迪雷整整100岁，不过实际上还是个少女。而在游戏中阿迪雷要在中期才知道这个冲击性的事实。

机体同样是在向《机战OG》致敬。罗刹机阿尔库翁的设计，融合了《机战OG外传》中修罗的主角机（身体）和BOSS机（手脚）的特点。妖精机菲克莱德的原型则是《机战OG》中由两名萝莉驾驶的人气机体，想必玩家对她们的合体技都印象深刻吧？



更加惊艳的动画

说到《机战》自然少不了那华丽的战斗动画，前作继承了这一特色，而本作自然是更加不会放弃了。由于招式数量增加，所以战斗动画的数量也增加了。而前作中让人过目难忘的人物特写动画也会有全方位的进化，特写时能动的部位会更多，人物表情会更加丰富，让人看后能够感受到这是真正的动画，而不是像看GIF的感觉。

而说到特写，最吸引人的自然是女性角色的特写画面了，历来《机战》对于胸部的描绘都异常执着（相信大家都知道我的意思），而本作的特写画面更会在臀部上下足工夫。当然这话是制作人说的，可不是本人在YY哦。





罗刹机アルクオン

罗刹机阿尔库翁

被安置在波国的"霸龙之塔"的传说中的罗刹机。罗刹机是一种可根据霸气来自行行动的机器人，在战斗时和操者一起纵横战场。不过阿尔克翁并没有找到能配上它的操者，在波国和EF融合之后就消失了。阿雷迪正是为了寻找这架罗刹机而踏上了旅程。

制作人透露的更多情报

作为"《机战》系列"的总指挥，本作也少不了寺田贵信的份儿。而实际制作的还是前作的Monolith。让我们来看看从制作人口中透露出来的劲爆消息吧！

★本作比起前作来，无论是故事规模、游戏系统以还是动画表现都有着大幅超越，因此命名为EXCEED。本来则是准备起一个类似于"击"之类的汉字名字的。

★女主人公娜玖的胸围劲爆，这一方面是因为前作的女主人公楠舞神夜在这方面很具冲击性（真相：100cm），作为EXCEED的新作自然不能示弱。另一方面也是因为负责人设的河野さら子小姐的偏爱，其实原案并没有这么夸张。顺带一提的是单马尾也EXCEED成了双马尾。

★前作的主人公一行会在本作中登场。

★大地图的画面比前作漂亮无数倍。（前作的大地图画面被称为是具有SFC水平。）

★前作的通关时间是30小时左右，本作将会增加很多。至于语音、战斗动画等的数量会是前作的两倍。

风来少年勇闯神秘岛

文 晴天
美编 忽悠悠



作为“《不可思议迷宫》系列”众多衍生作品中最具代表性的一个分支，“《风来的西林》系列”一直都是热衷于探索与收集的玩家不能错过的经典。而近几年随着“《口袋妖怪探险队》系列”的异军突起，傲视群雄的销量数字似乎也让开创该游戏类型的Chunsoft更加重视NDS这块宝地，所以比起官方宣布系列正统续作即将登陆NDS平台的消息，相信更多FANS关心的还是新作中究竟会出现哪些革命性的新要素，传说中“千遍不厌倦”的游戏性是否会得到进一步的提升呢？

NDS	风来的西林4 神之眼与恶魔之脐	Spike	角色扮演
	不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ		日版
	预定2009年冬季发售	1人	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

序章的故事

在完成了月影村的冒险后，风来人西林又和伙伴可巴踏上海船，开始了探索未知大陆的航海冒险。不过本以为一帆风顺的冒险计划很快便被突如其来的暴风雨打乱，西林和可巴也因为一时不慎而跌落海中，漂流到了一个名为卡西坦的岛屿上。起初这里的原住民都视这两位不速之客为怪物而准备对他们执行火刑，但危急时刻一个名叫卡米娜的女子出面为西林辩解，并最终得到神官的认可代替两人被关进了大牢。现在西林惟一能做的事情就是按照神官的指示去寻找传说中的秘宝“嘉卡之眼”来证明自己并不是怪物，如果他企图中途逃跑，那卡米娜就会因此而付出生命的代价……



◀原住民一见到西林就毫不客气地发起了攻击。



▶神官急于寻找“嘉卡之眼”的背后一定还隐藏着不可告人的目的。

西林



头上戴着斗笠的风来人，系列一贯的主人公。这次因为冒险舞台改在了充满热带风情的南方岛屿，所以身上的服饰也比以往感觉更简单而舒适。

可巴



和沉默寡言的西林比起来，更喜欢喋喋不休的鼬科动物，同时也是从系列初代就一直陪伴在西林左右的好伙伴。对于浑身毛发浓密的可巴来说，南国的炎热天气会不会受不了呢？

新要素①

攻击技能

以往的系列作品中，我们只能通过改变西林的装备来发动远距程的攻击，而新作中随着西林的等级提升，玩家还能逐渐领悟新的技能使战术的运用更加多样化，只是目前还不知道使用技能会消耗什么，难道是珍贵的HP？



▲使用爆炸魔法可以远程对敌人发动攻击，会不会对物理防御较高的敌人有特效呢？

©CHUNSOFT

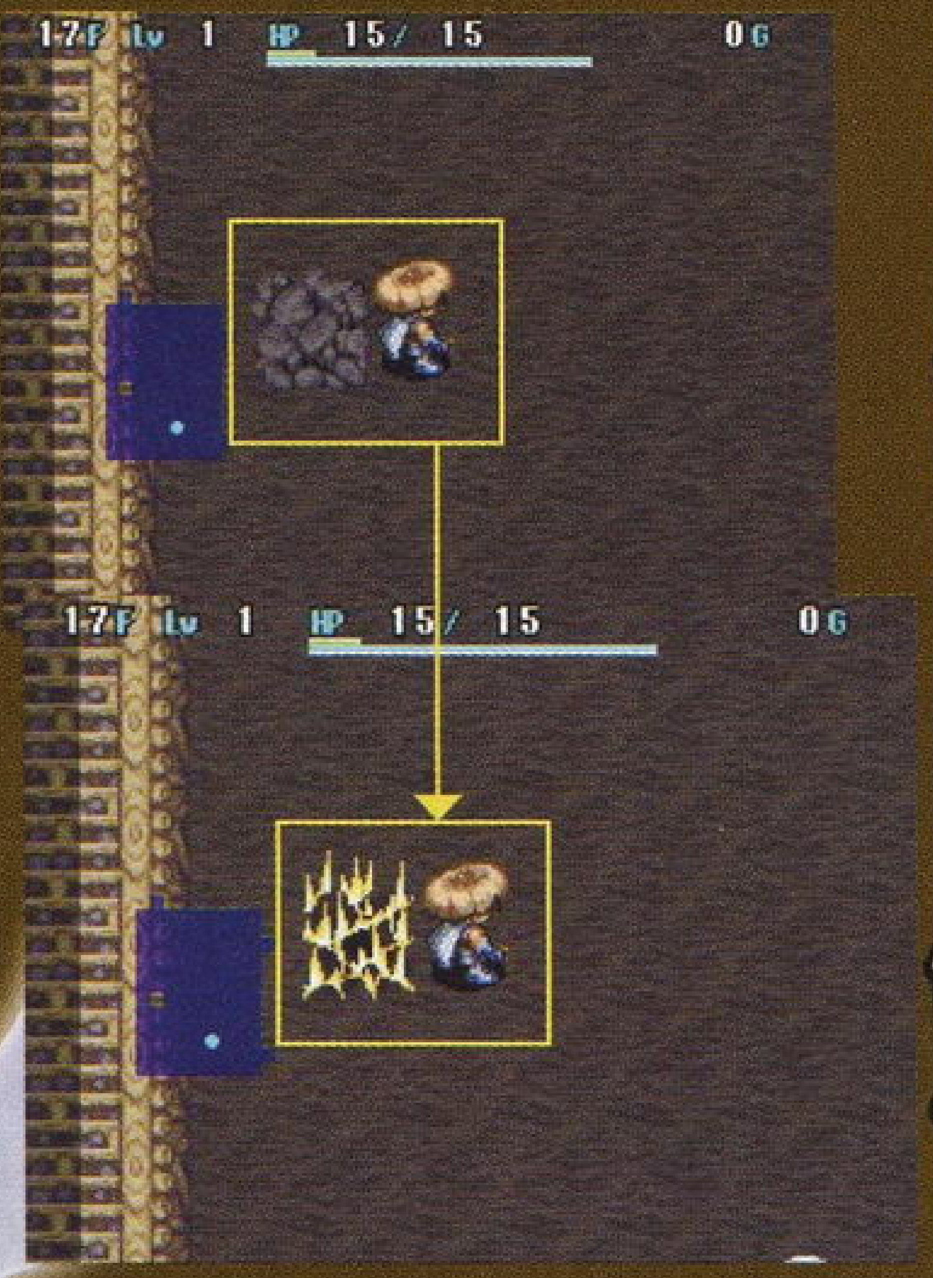
卡米娜



本作的女主人公，因为替西林辩解而被其他村民当作怪物的同伙关押起来。西林能够凭借自己的努力将她顺利救出来吗？

新要素② 变化的陷阱

新作迷宫中的陷阱并不再是玩家进入迷宫后就确定不变，而是会随着回合数的增加而不断变化。诸如房间伸缩、陷阱移位等现象都再次提升了游戏的难度，所以大家还是做好随时被虐的心理准备吧！



▲前一回合还是落穴的陷阱变成了麻痹陷阱，看来玩家要随时注意身边地面的变化才行。

新要素③ 敌人气场



▲目前官方只公布了红色气场的敌人能力会得到加强，而其他颜色的具体作用还要等待后续的情报放出才行。

玩家某些时候在迷宫中会遇到身体周围有特殊气场的敌人，根据气场的颜色不同，我们可以迅速判断出敌人的能力强弱，如果遇到暂时无法对付的怪物，尽早制定逃跑计划是很有必要的。

新要素④ 门的多变性



▲门的效果对敌人同样会起作用，如何“损人利己”就要玩家多动脑筋了。

在其他同类游戏中，通道中的门一般都是直接打开或需要解开特定的机关才能通过，而新作中对门的类型进行了划分，例如针刺地形的门会在玩家通过后将道路封闭，只能击败区域中的所有敌人才会再次开放，所以充分利用门的特殊效果将是攻略迷宫的一个重要技巧。

神官



戴着豹头面具的男子，从村民们对他言听计从的态度来看，难道他在村中有着与众不同的特殊地位？

新要素⑤ 昼夜交替



▲夜晚出现的敌人名称前缀会发生变化，能力也会比白天的时候强。

在迷宫中行动一定的回合数就会发生“昼夜交替”的现象。夜晚除了周围的场景会暗下来外，如果此时西林遭到攻击也将无法看到敌人的外型，为下一步的行动造成更大的困扰。最后要提醒玩家的是，夜晚出现的敌人能力会高于白天出现的敌人，如果对自己的实力没有自信，在夜晚到来前寻找安全的地点躲避是攻略迷宫的基本法则。



伸手不见五指！

◀如果没有照明道具，进入夜晚后身边的一切完全看不清楚。



Fate/EXTRA

圣杯战争的新章 重新打响!

TYPE-MOON
剧本监督 **奈须きのこ**
人设监督 **武内崇**
代表作:"《Fate》系列"、《月姬》、《空之境界》

RPG project(MMV)
导演 **门胁宗悦** 制作人 **新纳一哉**
代表作:《蓝龙》、《光辉圣约 2》 代表作:《世界树迷宫》、《七龙战记》

Fate/新章	MMV	角色扮演
PSP Fate/EXTRA		日版
预定2010年3月发售	1人	售价未定
无对应周边		

文 九兵卫 美编 anubis

前段时间《Fate》刚刚公布了2010年初剧场版上映的消息,FANS为此雀跃不已。好消息还不止这些,近期TYPE-MOON又联合MMV公开了系列游戏化的最新情报,而且这次与玩家见面的这部《Fate/新章》既不是续篇也不是外传,而是以角色扮演形态全新登场的完全新作!下面就让我们火速来揭开本作的面纱吧!



性别的选择

在本作中,主角既不是卫宫士郎也不是Saber,而是玩家自己。游戏开始时,玩家可以从男主角和女主角中选其一,不仅是性别和名字的改变,男女主角路线的差异对故事的发展也会带来一些微妙的影响和变化。



◀迷宫探索这一要素从来没有在系列中出现,它的引入大大提升了游戏的自由度。(跟在主角背后的是本作新加入的角色,具体情报目前暂未公布。)



▶战斗中华丽且魄力十足的特写让每一个玩家都热血沸腾。

游戏的玩法

和单纯格斗类型的《Fate/无限代码》不同,制作人给本作下的定义是对战型迷宫RPG,也就是说本作是一款融入了对战以及迷宫要素的角色扮演游戏。具体地说,游戏的流程就是被分为冒险、战斗以及剧情这三部分:冒险时会以第三人称视角在类似于迷宫的场景中进行移动,这是调查和触发故事发展的基本;而遇敌发生战斗后则会自动切入对战模式,虽然比不上格斗游戏的对抗性以及节奏感,但战斗过程的激烈程度却丝毫不会有半点损失;最后关于剧情部分,本作采用的是和其他角色扮演游戏一样的人物对话方式进行演绎,细致入微的过场动画也不容错过。

变化之处 虽然人设监督依然由武内崇来担当,但本作真正的人设却是ワダアルコ,所以FANS也会感到和以前有些许变化。另外,游戏的主题歌已经确定由ALI PROJECT来演唱,相信不久也会公开具体曲目。

同属月海学园的女高中生远坂凛，本作中已经确定会以Master的身分登场。不管是学习以及外貌、还是不为人知的魔术天赋都极为出众的她，在校园中总能吸引他人的注目。原作中虽然是竞争对手，但远坂凛也曾协助过Saber等人。本作序章开始时，她会神秘地消失在所有人的视线中下落不明，这一事件到底和圣杯战争有何关联呢？





远坂凛

CV 植田佳奈

慎二是一名就读于月海学园的男子高中生，时不时与主角发生接触的他总是摆出一付不屑一顾的态度，言语中还带有强烈的挑拨，是个不怀好意的家伙。原作中慎二作为Master，指使自己的Servant做出不少残暴的事情，预计他在这次新作中也依然本性难改。至于慎二的妹妹间桐樱会以怎样的形式登场，目前还不得而知。



间桐慎二

CV 神谷浩史

战斗的英灵 Servant



与Master缔结契约的Servant是圣杯战争的直接参与者，他们的前世是历史以及神话故事中著名的英灵。当受到召唤后，Servant会以帮助Master夺取圣杯为目标而誓死战斗，直到契约解除为止。

被选出的魔术师 Master

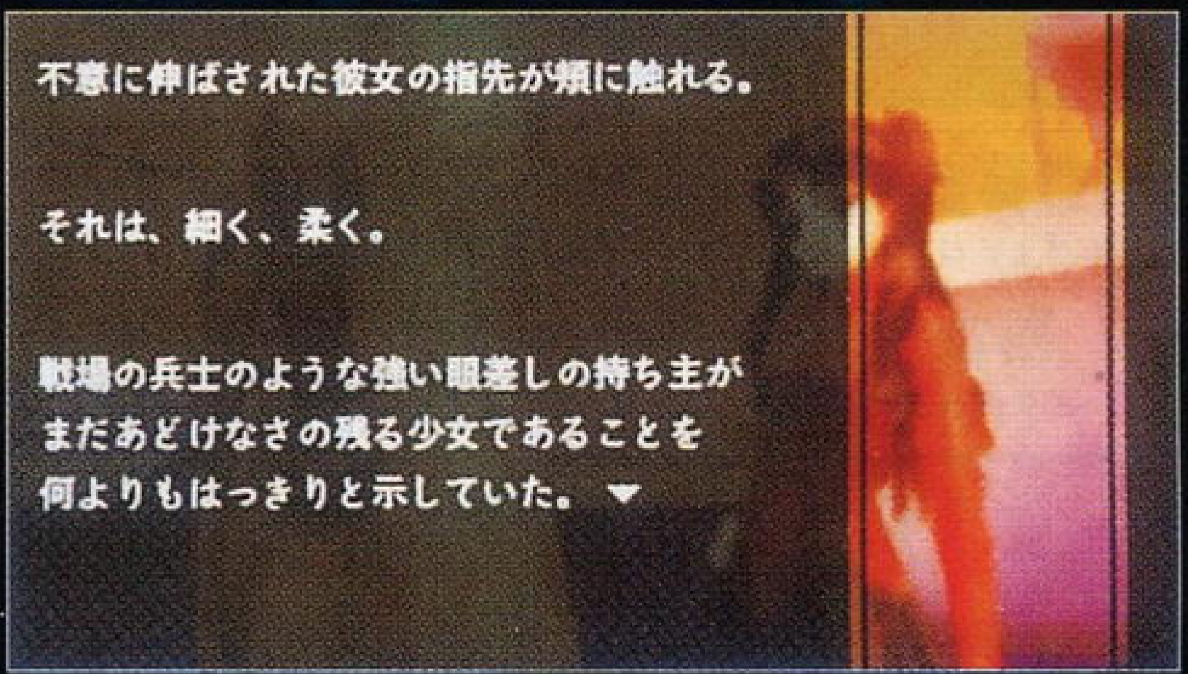


进行圣杯战争的魔术师总共有7人，他们拥有对各自Servant的命令权。尽管如此，魔术师之间的资质以及特长却有很大的区别，不过这也让圣杯战争变得更加激烈，也充满了众多不确定的因素。



▲本作中Rider的造型完全变了个样，她脸上醒目的刀疤很是令人在意，不知在能力方面她是否和原作中一样。

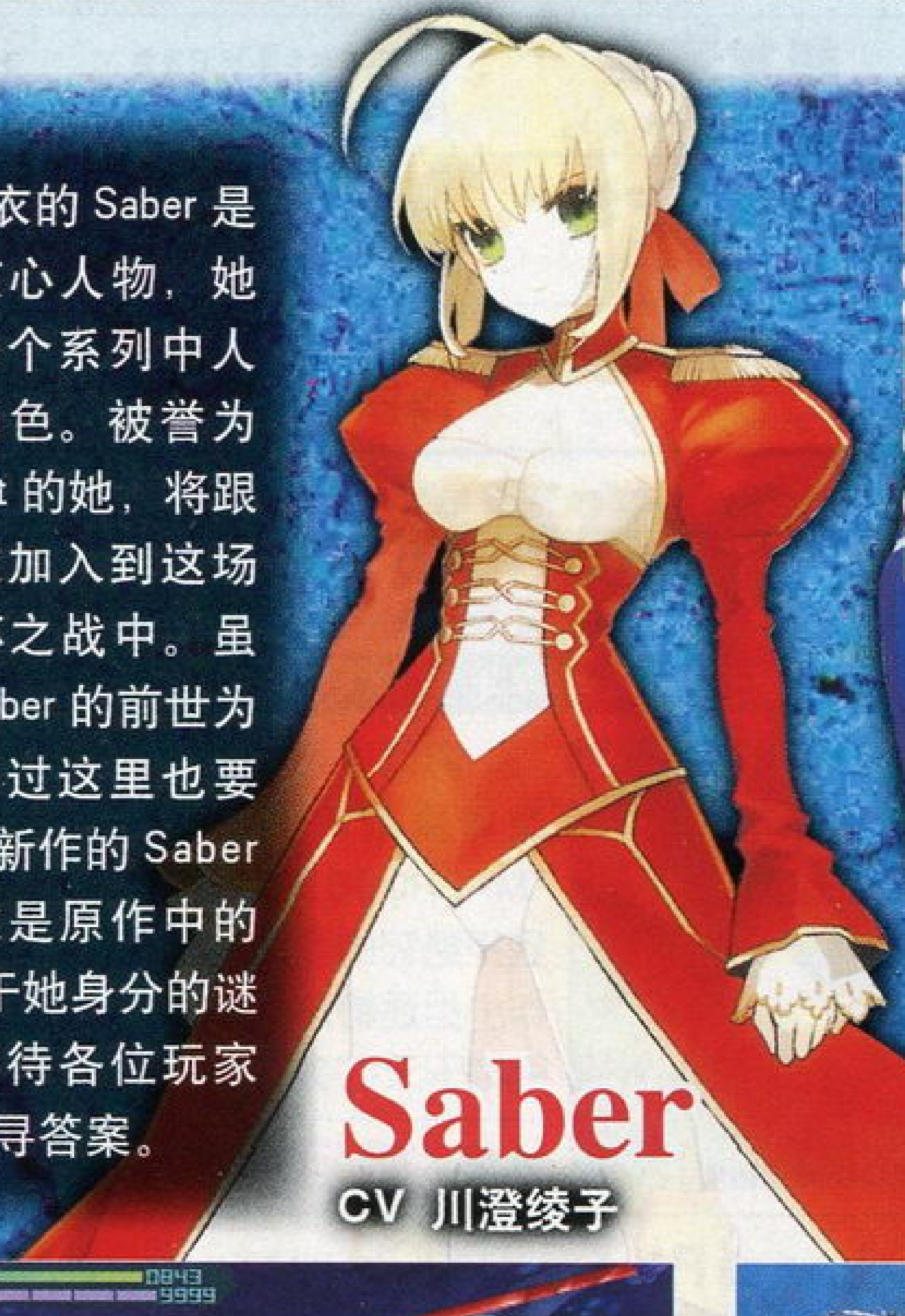
圣杯战争



▲为了让初次接触系列作品的玩家也能充分了解《Fate》独特的世界观，本作中发生的每一段剧情玩家都能以小说的形式进行阅览和回顾。

所谓圣杯，那是可以为持有者实现任意愿望的宝具。为了得到它，被选出的7名魔术师(Master)必须在英灵(Servant)的协助下展开激烈的争夺，直到最后一个人胜出并获得圣杯，这就是圣杯战争。看似简单的规则之下，Master和Servant之间将发生各种对峙与冲突，这既是力量的比试，同时也是心灵上的对抗。只不过，圣杯战争不只有相互残杀一种结局，选择权掌握在玩家的手中。

身穿红衣的Saber是本作中的核心人物，她也始终是整个系列中人气最高的角色。被誉为最强Servant的她，将跟随主角一起加入到这场激烈的圣杯之战中。虽然原作中Saber的前世为亚瑟王，不过这里也要提醒大家，新作的Saber并非就一定是原作中的Saber，关于她身分的谜团，还要等待各位玩家在游戏中找寻答案。



Saber

CV 川澄绫子



Lancer

CV 神奈延年





Lancer是一名行踪极为诡异的Servant，他所听命的Master最初也一直藏身于幕后。精湛的枪术令Lancer拥有屈指可数的战斗能力，他在速度和突袭方面具有的优势也无人能敌。在这场你死我亡的圣杯战争中，他将是主角最难缠的对手之一。不过从原作中来看，始终秉持正义的Lancer并不是一个残暴的杀人狂，相信他在本作中也不会是玩家最大的敌人。

又见限定版

《Fate/无限代码》发售后，与Saber Lily相关的周边商品就一直处于炙手可热的状态中，尤其是手办模型。而这次新作的上市，制作小组同样准备了红衣版Saber的figma模型随游戏的限定版一起推出，FANS做好放血的准备吧！（笑）

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 9 月 28 日～ 2009 年 10 月 4 日

NEW 1 Wii Fit Plus — Wii フィット プラス
■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育
◆本周 339687 套 ◆累计 339687 套 Wii

2 闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 NDS
NEW

イナズマイレブン 2～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード

■Level-5 ■2009 年 10 月 1 日发售■角色扮演■4800 日元



游戏的系统承袭自前作，主要追加了大量人物育成和收集要素，并通过两个版本内容上的差异提高玩家间的互动。在总计超过 1500 人的球员中，最具噱头的无疑是以日本足球名将中田英寿为原型的新角色，在一定程度上提高了玩家对游戏的关注度和购买欲望。

本周：280 598 套　累计：280 598 套

3 口袋妖怪 心之金・魂之银 — ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 267127 套 ◆累计 2285244 套 NDS

4 GT 赛车 PSP PSP
NEW

グランツーリスモ

■SCE ■2009 年 10 月 1 日发售■竞速■5200 日元



经过 5 年的等待，掌机上的《GT 赛车》终于随 PSP go 一同推出。虽然没有生涯模式，但是丰富的车辆和赛道数量能满足所有竞速游戏爱好者的需求，驾驶手感也保持了系列的高度，和朋友面对面坐下来联机比赛、分享车辆使用心得等事情对车迷来说感觉真是棒极了。

本周：134 331 套　累计：134 331 套

NEW 5 超时空要塞 终极边境 — マクロス アルティメット フロンティア
■2009 年 10 月 1 日发售 ■NBGI ■动作
◆本周 80930 套 ◆累计 80930 套 PSP

6 朋友聚集 — トモタチコレクション
■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成
◆本周 67887 套 ◆累计 1287944 套 NDS

7 忍者龙剑传 Σ2 PS3
NEW

NINJA GAIDEN Σ2

■Tecmo Koei ■2009 年 10 月 1 日发售■动作■7800 日元



本作是 X360 版 2 代的移植版，和 X360 版相比增加了 3 名可使用的女性角色，以及支持双人联机的任务模式，可玩性比 X360 版提高了不少。另一方面由于 Koei 和 Tecmo 目前已经合并，游戏中还特意收录了 4 件来自“《无双》系列”的服装，换上它们进行挑战感觉反而更加有趣。

本周：41 960 套　累计：41 960 套

8 Wii Sports 运动胜地 — Wii スポーツ リゾート
■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 26727 套 ◆累计 1230551 套 Wii

NEW 9 真・三国无双 联合突袭 特别版 — 真・三国无双 MULTI RAID Special
■2009 年 10 月 1 日发售 ■Koei ■动作
◆本周 26548 套 ◆累计 26548 套 PS3

10 薄暮传说 — テイルズ オブ ヴェスペリア
■2009 年 9 月 17 日发售 ■NBGI ■角色扮演
◆本周 26465 套 ◆累计 291700 套 PS3

搭配新周边上市的《Wii Fit Plus》可谓占尽了天时、地利、人和，除了拥有庞大的基础用户群，2000 日元的低廉价格更是让玩家疯狂抢购，软件首周销量不但高于《Wii Fit》的 26.1 万，软件与周边配件 9：1 的比例也压倒性地胜过“Wii 平衡版”，证明了游戏本身的内容远比周边配件来得有趣。硬件方面，受人气新作发售和价格调整的影响，Wii 和 PSP 的销量都较上一周有了明显增加。

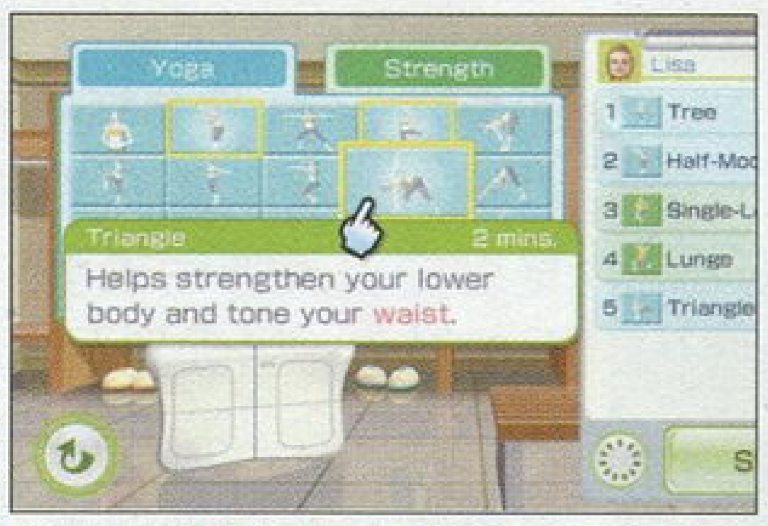
2009 年 10 月 5 日～ 2009 年 10 月 11 日

1 口袋妖怪 心之金・魂之银 — ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演
◆本周 188625 套 ◆累计 2473869 套 NDS

2 Wii Fit Plus Wii
上周 1 位

Wii フィット プラス

■Nintendo ■2009 年 10 月 1 日发售■体育■2000 日元



定位为体感家用健身软件的本作，在完全继承前作内容的基础上增加了大量的趣味性内容。设计更加巧妙的健身小游戏可以让玩家在获得游戏乐趣的同时，也让全身得到充分的锻炼，甚至你还可以让自己心爱的宠物一起加入到这场奇妙的健身运动中来。

本周：152 587 套　累计：492 274 套

3 真・女神转生 奇幻之旅 NDS
NEW

真・女神转生 STRANGE JOURNEY

■Atlus ■2009 年 10 月 8 日发售■角色扮演■5800 日元



游戏给人的第一感觉就是“世界树迷宫”的翻版，但是只要耐心玩下去，你就会慢慢发现“《真・女神转生》系列”所独有的乐趣。除了耳熟能详的仲魔交涉、仲魔合成等要素，大量的支线任务使玩家探索地图的每个角落更有动力，并想方设法使自己变得更强。

本周：97 221 套　累计：97 221 套

4 闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 — イナズマイレブン 2～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード
■2009 年 10 月 1 日发售 ■Level-5 ■角色扮演
◆本周 95515 套 ◆累计 376113 套 NDS

5 朋友聚集 — トモタチコレクション
■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成
◆本周 62772 套 ◆累计 1350716 套 NDS

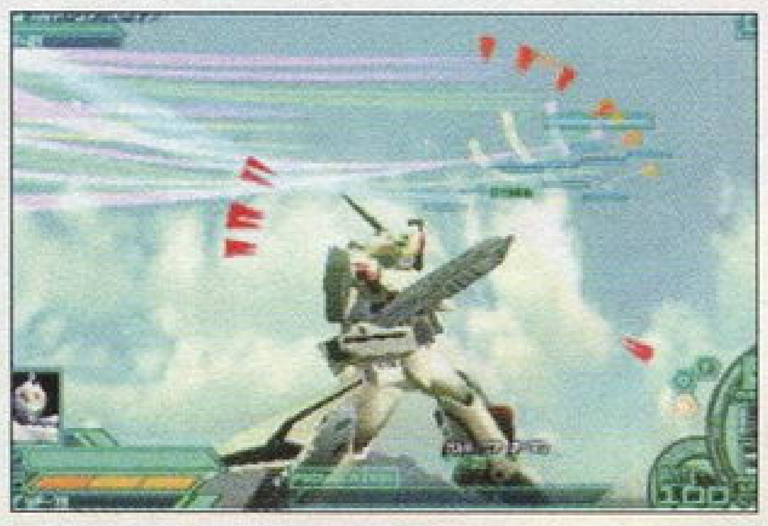
6 GT 赛车 PSP — グランツーリスモ
■2009 年 10 月 1 日发售 ■SCE ■竞速
◆本周 39948 套 ◆累计 174279 套 PSP

7 Wii Sports 运动胜地 — Wii スポーツ リゾート
■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 24130 套 ◆累计 1254681 套 PS3

8 超时空要塞 终极边境 PSP
上周 5 位

マクロス アルティメット フロンティア

■NBGI ■2009 年 10 月 1 日发售■动作■4800 日元



游戏中美妙的歌声搭配漫天飞舞的导弹以及华丽的特写就足以让 FANS 感动不已，对“MACROSS F”全部剧情的补完更是让你很难找到拒绝它的理由。在增加机体数量的基础上，制作小组还特意为它们设计了专用的背包，使自由翱翔于天空或宇宙的美妙不言而喻。

本周：18 804 套　累计：99 734 套

9 Love Plus — ラブプラス
■2009 年 9 月 3 日发售 ■Konami ■策略
本周 18777 套 累计 120288 套 NDS

10 勇者斗恶龙IX — ドラゴンクエストIX 星空の守り人
■2009 年 7 月 11 日发售 ■Square Enix ■角色扮演
◆本周 15961 套 ◆累计 4002499 套 NDS

本周最大的黑马无疑是《真・女神转生 奇幻之旅》，作为系列时隔 5 年的正统续作，回归角色扮演游戏的做法得到了广大 FANS 的认同，搭配类似“《世界树迷宫》系列”等容易让人沉迷的探索要素，首周 9.7 万的销量使消化率达到了 82.65% 的高水平，很多店铺甚至出现缺货的现象。其他上榜游戏中除了再次夺回宝座的《口袋妖怪 心之金・魂之银》，发售近 3 个月的《勇者斗恶龙 IX》也终于顺利突破 400 万的销量大关。

数字飚榜

TGS 玩家普查结果公布

在上期的杂志中我们为各位读者详细报道了 TGS2009 的详细情况，其中就包括由小编们评选出来的各平台最佳游戏以及最具人气展台、Showgirl 等精彩内容，不知道大家还觉得满意吗？今天晴天要为大家揭晓的是由日本媒体组织，在 TGS 会展以问卷调查形式展开的“特别调查”，究竟在参与的 1500 名玩家中会出现什么让人惊讶的结果呢？现在就赶紧往下看吧！

最喜欢的展台 Square Enix 得票 197

几乎是毫无悬念的结果，已经临近发售的《FF X Ⅲ》和正在热卖的《DQ Ⅸ》都是为其聚集人气的作品，在展台参观的玩家多半都是冲着《FF X Ⅲ》的试玩版去的！

排名	厂商	得票数
2	Level–5	182
3	Konami	130
4	Capcom	115
5	NBGI	76

试玩次数最多的游戏 潜龙谍影 和平行者 得票 113

和开展后试玩券便一抢而空的《FF13》、以及排队时间曾最长达到 5 个半小时的《刺客信条 Ⅱ》相比，要玩到整个会场免费提供下载的本作显然是最容易的，省去了排队的痛苦，回家独自享受才是最美的。

排名	游戏名称	得票数
2	最终幻想 X Ⅲ	100
3	第二国度	94
4	猎天使魔女	77
5	莱顿教授与恶魔之笛	71

最感兴趣的宣传片 最终幻想 X Ⅲ 得票 215

玩不到试玩版，看看宣传影像过过眼瘾总是好的。作为 PS3 上最值得玩家期待的日式角色扮演游戏，相信路过 Square Enix 展台的玩家都会停下脚步来欣赏一幕幕精彩的演出。

排名	游戏名称	得票数
2	潜龙谍影 和平行者	101
3	如龙 4 传说的继承者	47
4	第二国度	43
5	生化危机 黑暗历代记	36

最具人气的展台小姐

虽说“各花入各眼”，但是看看日本玩家票选的 Show Girl 也算是调节枯燥数据堆砌的好办法，当然你可以对下面的结果持保留态度（笑）。











2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	9 月 28 日～10 月 4 日	10 月 5 日～10 月 11 日
1	NDSi	2 341 289 台	53 293 台	50 144 台
2	PSP	1 550 156 台	51 215 台	40 100 台
3	Wii	1 054 389 台	35 392 台	30 741 台
4	PS3	998 875 台	37 538 台	30 896 台
5	NDSL	440 569 台	10 661 台	5 454 台
6	X360	306 541 台	4 244 台	3 326 台
7	PS2	173 358 台	2 179 台	2 133 台

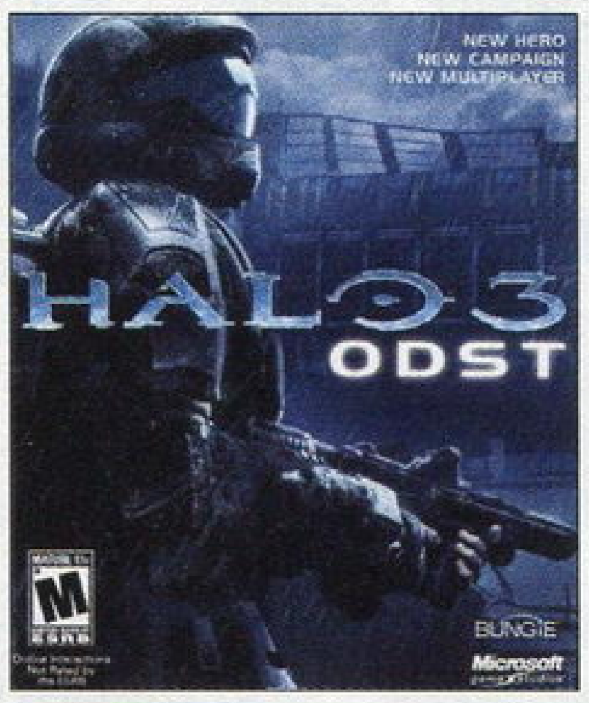
如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 9 月 20 日～2009 年 9 月 26 日



1 光环 3 神兵天降 X360

Halo 3 ODST

■ Microsoft ■ 2009 年 9 月 22 日发售■主视角射击■上周排位：–

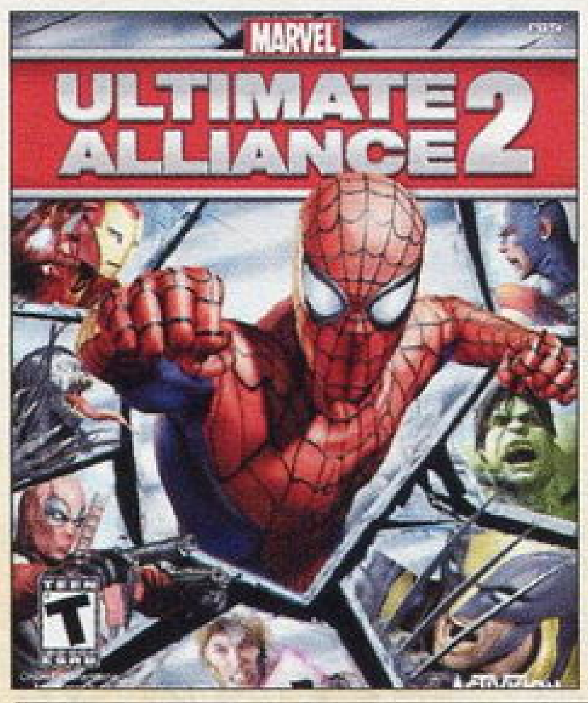
虽然是以“资料片”的形式推出，但是制作小组还是给广大 FANS 献上了一道精彩过硬的大餐，以不同的视角带领玩家再次体验人类与星盟的激战。游戏的战役剧情虽然偏短，但是更为丰富的多人模式才是值得玩家反复品味的重点，熟悉规则后相当容易上瘾并沉迷其中。

本周：1 676 067 套 累计：1 676 067 套

排名	游戏名称	信息	销量	机种
2	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 99283 套 ◆累计 1778364 套	Wii
3	漫画英雄终极联盟 2 Marvel Ultimate Alliance 2	■ Activision ■ 2009 年 9 月 15 日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 73971 套 ◆累计 275900 套	X360
4	马里奥与路易 RPG 3 Mario & Luigi Bowser's Inside Story	■ Nintendo ■ 2009 年 9 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：4	◆本周 55753 套 ◆累计 168682 套	NDS
5	Wii Fit Wii Fit	■ Nintendo ■ 2008 年 5 月 21 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 53574 套 ◆累计 9351818 套	Wii
6	漫画英雄终极联盟 2 Marvel Ultimate Alliance 2	■ Activision ■ 2009 年 9 月 15 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 52944 套 ◆累计 184358 套	PS3
7	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■ MTV Games ■ 2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：6	◆本周 48658 套 ◆累计 386915 套	Wii
8	极品飞车 变速 Need for Speed: Shift	■ EA ■ 2009 年 9 月 15 日发售 ■竞速■上周排位：8	◆本周 46446 套 ◆累计 123070 套	X360
9	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	■ EA ■ 2009 年 8 月 14 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 45260 套 ◆累计 1069342 套	X360
10	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■ MTV Games ■ 2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：7	◆本周 44200 套 ◆累计 371703 套	X360

2009 年 9 月 27 日～2009 年 10 月 3 日

排名	游戏名称	信息	销量	机种
1	光环 3 神兵天降 Halo 3 ODST	■ Microsoft ■ 2009 年 9 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 313615 套 ◆累计 1989682 套	X360
2	王国之心 358/2 天 Kingdom Hearts 358/2 Days	■ Square Enix ■ 2009 年 9 月 29 日发售 ■动作角色扮演■上周排位：–	◆本周 130529 套 ◆累计 1908893 套	NDS
3	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 69768 套 ◆累计 179982 套	Wii
4	忍者龙剑传 Σ2 Ninja Gaiden Sigma 2	■ Tecmo Koei ■ 2009 年 9 月 29 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 88597 套 ◆累计 88597 套	PS3
5	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 45711 套 ◆累计 7527493 套	Wii
6	Wii Fit Wii Fit	■ Nintendo ■ 2008 年 5 月 21 日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 45508 套 ◆累计 9397326 套	Wii
7	马里奥与路易 RPG 3 Mario & Luigi Bowser's Inside Story	■ Nintendo ■ 2009 年 9 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：4	◆本周 44146 套 ◆累计 212828 套	NDS



8 漫画英雄终极联盟 2 X360

Marvel Ultimate Alliance 2

■ Activision ■ 2009 年 9 月 15 日发售■动作■上周排位：3

新作最大的变革就是在主线流程中加入了一个重要的分支，如果玩家想体验到游戏的全部内容，至少需要将本作通关两遍，并且两条路线的剧情是完全不同的。丰富的支线任务和解锁要素是刺激玩家不断进行游戏的主要原因，而减少育成要素可能会让部分玩家颇有微词。

本周：43 077 套 累计：318 977 套

排名	游戏名称	信息	销量	机种
9	GT 赛车 PSP Gran Turismo	■ SCE ■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 42470 套 ◆累计 42470 套	PSP
10	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	■ EA ■ 2009 年 8 月 14 日发售 ■体育■上周排位：9	◆本周 39599 套 ◆累计 1108941 套	X360

新闻资讯 排行榜



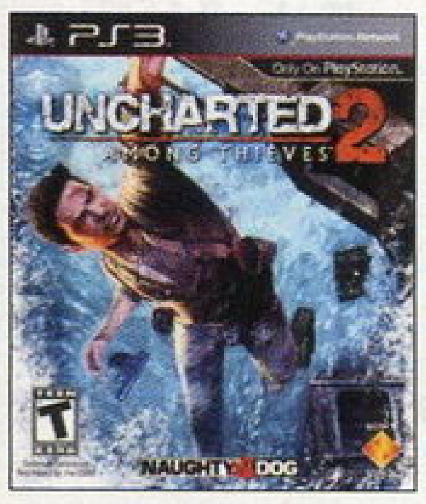
从现在开始，次世代大作将如海啸般向玩家们扑过来，《未知海域2》则以超乎想象的速度，冲到了海啸的浪尖。请创造一切条件体验一回这款作品吧，它定义了“美不胜收”真切含义。如此强大的作品在故事模式中，你居然看到不loding画面。本年度UCG又一个满分毫无保留地献给了这款当之无愧的作品。就在本期栏目结束前，我们还拿到了《铁拳6》，这几期的“黄金眼”可点评的东西实在太多了。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×3　热血推荐×3

未知海域2 纵横贼道



黄金珍藏

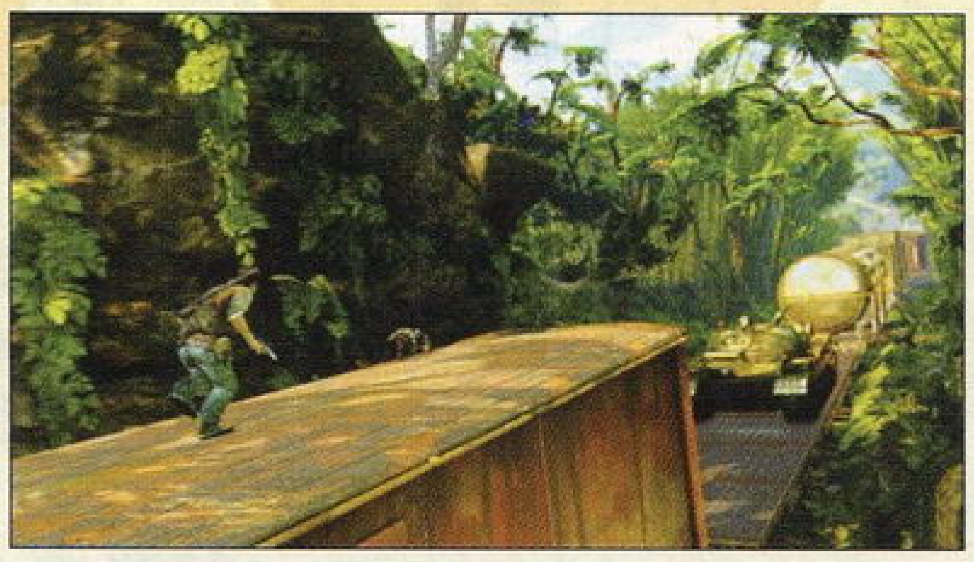
推荐玩家人群

●所有PS3玩家●好莱坞大片爱好者●想见识当今业界最高水平的人

总分 30

Gouki

每隔个几年，总会有一两款游戏，它们的作用就是把玩家的品味要求在原来的基础上再提高一大截儿，我们会将其称之为“下一个级别的游戏”——是的，《未知海域2》就是“下一个级别的游戏”。一个古老的传说，一块未知的疆域，一段惊心动魄的寻宝之旅构成了本作的主题，顽皮狗公司构建的游戏世界令人难以置信的美仑美奂，相信很多人从此都会对香格里拉再次心生向往。英国人在拜访“香格里拉”之后为英语世界带来了“世外桃源”这个词，而《未知海域2》毫无疑问就是游戏世界中的“世外桃源”，它的画面质量、复合型的游戏系统、高互动的场景设计以及出乎意料好玩的多人在线模式在未来相当长的一段时间内都会成为我们衡量一款好游戏的标杆。马可·波罗说，我所亲眼目睹的一切至少有一半未向人提及，因为我知道你们绝对不会相信；而我们说，我们所体验到的一切用文字只能表述出一半，因为我们知道没玩过没看过的人一点都不会相信我们所说的话。是的，本作绝对是你游戏生涯中的一大幸事，请创造一切可能来体验这款游戏。



胜负师

这是SCE迄今为止真正完美兑现承诺的PS3超级大作，只要你拿起手柄，浅尝半个小时，就会发自内心地惊叹，原来视频游戏已经发展到了如此境界，那些缺乏互动的好莱坞大片也只能自叹不如。这无疑是目前动作冒险游戏进化的最高形态，超一流的画面表现，美不胜收的场景，史诗般的冒险旅程，扣人心弦的紧张剧情，就连为数不多的解谜也精妙绝伦，再加上多人模式对耐玩度的补充……天哪，如果仅仅因为听到了少许的负面评价，而没有给这款伟大的游戏打满分，我想我会后悔一生。

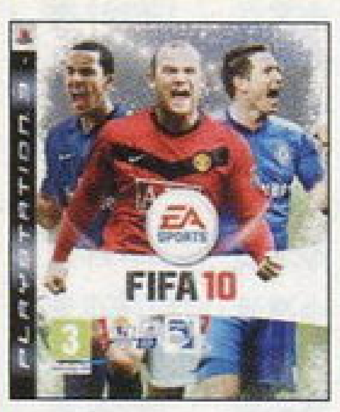
纱迦

本作最令人称道的是堪称艺术精品的画面表现和场景设计，它的美丽让之前所有的游戏都黯然失色。游戏的叙事水平同样让同行们难以望其项背，数不胜数的火爆场面即使和好莱坞顶级大片相比也毫不逊色，而这些场面全部是玩家可以亲手操作的。所有的这些都让你从游戏最开始便欲罢不能，只有通关才是惟一的解脱方法。但是游戏还为你准备了丰富的隐藏要素以及花样繁多的联机模式。本作已经成为本世代游戏的新标杆，给满分并不是因为它完美无瑕，只是对目前世界上最好的游戏的褒赏。

■斯匹尔博格也会羡慕的游戏版《夺宝奇兵》

■PS3■BD-ROM■SCE/Naughty Dog■Uncharted2: Among Thieves■动作射击■2009年10月13日■1～10人■无对应周边

FIFA 10



推荐玩家人群

●所有爱足球的玩家。●更注重游戏画面的玩家。●对本系列持有偏见的玩家。

黄金珍藏　总分 27

多边形

作为系列进入次世代以来的第五款正统续作，游戏的进化已经达到了登峰造极的地步。“360度带球”系统让球员动作更加流畅更加真实，而更加强调球员身体力量之后，让比赛战术与队员之间的配合有了更高的要求。球队战术的设定也更加详细，使得不同球队的战术风格也愈发具有独立的特性。

火云

利用摇杆特性而定制的“360度带球”系统是足球游戏史上的里程碑，带给玩家的是绝对流畅的带球体验。“Virtual Pro”模式贯穿到整个游戏中也是一大创举，玩家的虚拟化身如真实般存在。经理模式大幅度进化，玩家需要顾及的方方面面大大延长了游戏时间。对本系列持有偏见的玩家务必尝试一番。

脆薯条

恭喜《FIFA》又往前迈了一大步，360度控球的确像EA之前宣传的那么出色，加上更加成熟的假动作系统是游戏的控球手感达到空前的高度。（更新补丁后手感有变化）攻防节奏经过调整之后再次逼近真实足球的节奏，无论单机还是在线模式都非常丰富，但有些BUG还有待新补丁修正。

■是时候加入《FIFA》的大家庭了。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■EA■FIFA 10■体育■2009年10月2日■1～4人■无对应周边

极限竞速3



推荐玩家人群

●竞速游戏狂热爱好者。●想尝试模拟驾驶游戏的初级玩家。●喜欢车辆涂装的人。

黄金珍藏　总分 27

雷电

赛道风景优美、大气。涵盖了从小型车到F1的超过四百辆车，车单让人满意，初期就能选择所有赛道和几乎所有车辆的设定非常体贴，但是让生涯模式的成就感有所下降。车损效果很真实，并直接对车辆性能产生较大影响，从一定程度上遏制了胡乱撞车的现象。辅助驾驶设定详细，难易调整自如。

多边形

作为X360主机上惟一能与《GT赛车》相抗衡的赛车游戏，本作虽然没有达到制作人所吹嘘的“改无可改”的地步，但仍不失为一款非常优秀的仿真类赛车作品。游戏的系统非常具有亲和力，无论是老鸟还是菜鸟都能找到适合自己驾驶水平的比赛级别，体贴的设计让玩家能更轻易地体会到游戏乐趣。

ACE飞行员

选择适合自己的辅助模式可以让驾驶的乐趣发挥到极限。进化的车体涂装模式非常友好，加上线上分享功能，更容易激发玩家的创作热情。菜单一目了然，车和赛道数量众多，但是选择起来非常方便。无限时间倒回功能让玩家勇于尝试各种过弯方式。可惜的是游戏模式不算丰富，缺少适当的教学关卡。

■覆盖面极广的竞速游戏佳品。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Turn 10■Forza Motorsport 3■竞速■2009年10月27日■1～2人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

真·女神转生 奇幻之旅



推荐玩家人群

●“《女神》系列”的死忠。●喜欢迷宫探索的玩家。●对本作的恶魔设定感兴趣的人。

热血推荐 总分 24

■世界树迷宫版女神转生。

九兵卫

对于这样一款FANS向的作品，游戏不管从剧情、系统还是恶魔方面都做得堪称厚道。经典的第一人称视角加上可视度极高的搜索视线让原本繁杂的迷宫探索趣味性十足，而本作战斗部分的协力攻击也格外好用，仲魔的合体变得更为快捷方便。任务制的触发方式还有效地利用了掌机平台的特性。

晴天

游戏很巧妙地用“世界树迷宫”的外壳对“《真·女神转生》系列”的精髓进行了包装，虽然缺少了自己画地图的乐趣，但是探索迷宫的每个角落，完成各种支线任务还是让游戏内容相当充实。经典的“仲魔系统”仍然扮演着壮大我方队伍的重要角色，而战斗的高难度则对玩家如何取舍提出了较高的要求。

脆薯条

该系列一向属于个性且略显硬派的角色扮演游戏类型。虽然对于初心者来说，迷宫的复杂程度以及BOSS的特殊打法是很大的门槛，但只要熟悉了游戏的系统后就会深陷其中。和前作相比，本作已经在难度上做出了很大让步，而近40个小时的主线流程外加3条路线结局更让人觉得物有所值。

■NDS■卡片■Atlus■真·女神转生 STRANGE JOURNEY■角色扮演■2009年10月8日■1人■无对应周边

野性传奇



推荐玩家人群

●喜欢动作＋即时战略游戏的玩家。●杰克·布莱克的FANS。●金属摇滚乐爱好者。

热血推荐 总分 24

■金属摇滚乐的另类演绎。

雷电

开篇进展较慢，玩一段时间才能开启真正的系统，将动作和即时战略两种类型结合起来的游戏方式非常奇异，让人想起《地下城守护者》。对金属(Metal)摇滚乐的诠释和杰克·布莱克的演出是本作的最大看点，收录的曲目实在太强大了！不了解金属风格音乐的玩家会对各种设定迷惑不解。

Gouki

杰克·布莱克全身心的投入让我们看到了演员参与游戏制作的新模式，如果你恰好喜欢他的电影，又恰好喜欢玩动作游戏和听摇滚乐，那么这个游戏简直就是为你量身打造的。虽然画面比较卡通，但游戏的对白和出血镜头却在告诉我们这是款不折不扣的成人向游戏。

多边形

邀请布莱克·杰克出演本作绝不是简单的噱头，贯穿于游戏中的角色个性让人仿佛真的在目睹布莱克的演出。充满美式幽默风格的角色设定与搞笑的台词让人忍俊不禁，而出乎意料的故事情节也喧哗十足。不过游戏的主线模式过短以及很容易就觉得无聊的支线任务会让玩家觉得制作小组有点不够认真。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■EA/Double Fine■Brutal Legend■动作■2009年10月13日■1人■无对应周边

不死骑士团



推荐玩家人群

●喜爱阴暗战栗题材的玩家。●只要是动作游戏都想玩的人。●要求不高的玩家。

总分 18

■丧尸也无双

ACE飞行员

僵尸题材如果制作得好，还是有一定魅力的，可惜本作搞砸了。本来阴暗的题材，在本作中实现起来还是变成了脱不了俗的“无双”路线。游戏中的能够将敌人打成僵尸，并且产生连锁效果的“屠杀爆发”系统倒是有一定创意。然而没有顺畅的操作感作为支撑，这样让人玩起来非常吃力。

雷电

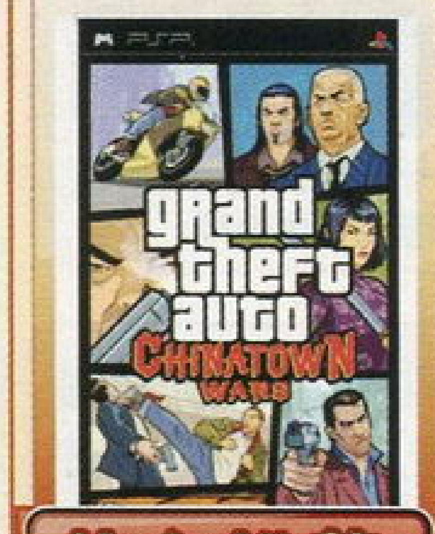
表面看上去是一个和《真·三国无双》非常相似的作品，但是动作比较简单，没有特色。好在游戏拥有一个比较有趣的主题，主角可以将敌人变成丧尸，组成自己的僵尸队伍，率领它们与敌人作战。可惜的是单人模式非常沉闷，关卡设计单调乏味，重复度非常高，游戏接近游戏才有所好转。

多边形

又一款“无双”类游戏，游戏的每个任务都很短，而单人模式通关差不多7个小时。把敌人变成僵尸，然后再操作群体僵尸大闹一场的系统非常有趣。值得一提的是游戏在联机模式上下了一番功夫，特有的投丧尸多人模式值得一玩。这个模式是为本作加分的重要原因，可以当作是一款全新的游戏来体验。

■PSP■UMD■Tecmo■アンデッドナイツ■动作■2009年10月15日■1人■无对应周边

横行霸道 唐人街战争



编辑评分

多边形 8

ACE飞行员 8

热血推荐 总分 24

多边形

在DS版的原作基础上对画面和音效进行了一定的强化，增加了新的任务，虽然一些原本要用到触摸的有趣谜题失去了一些乐趣，但是从整体来看，PSP仍旧要好于DS版。不要被本作俯视角下的小人儿骗到，它是毫不妥协的作品，玩起来和系列其他作品一样有趣，而且绝对是限制级作品！

PSP■Rockstar Games■Grand Theft Auto: China Town Wars■动作■2009年10月20日

Wii Fit Plus



编辑评分

7

晴天 7

总分 21

炎骑士

游戏名字中的“PLUS”表明本作仅是原作的强化而非升级。不过，尽管主体结构没有明显的变化，但却加入了更多的训练内容，以及一个更具趣味度的强化训练模式。充分利用平衡板的重力感应机能制作出来的各种小游戏是这个新模式的特色所在。对四肢协调性的进一步强调算是最大的亮点。

Wii■DVD-ROM■Nintendo■Wii Fit Plus■体育■2009年10月4日■1～4人■Wii平衡板

马里奥与索尼克 温哥华冬奥会



编辑评分

7

晴天 7

总分 21

炎骑士

这一次的游戏在玩法上依旧延续了夏季奥运会的形式，将Wii的体感技能与体育竞技游戏的特点进行了很好的结合。游戏的亮点之处主要体现在对冬季冰雪项目的表现上。对于相对较少接触和了解冰雪运动的亚洲玩家来说，这款竞技类型的游戏绝对可以让你获得实足的新鲜感和趣味度。

■PS3/X360■Eidos Interactive/Rebellion■ShellShock 2: Blood Trails■主视角射击■2009年3月2日

真·三国无双5 Special



编辑评分

晴天 6

脆薯条 5

总分 17

纱迦

《355》这个失败的作品也在两年内移植了两次，不得不让人感慨万千。无论是和之前的哪个版本相比，游戏在技术方面都有着明显缩水，打起来着实让人难受。游戏内容方面倒是忠实于PS2版，单就PSP而言还算过得去。只是对于死忠来说加了一点新东西还不足以吸引人再玩一遍。

PSP■Koei Tecmo■真·三国无双5 Special■动作■2009年10月22日

本期短波中集合了植松伸夫、野岛一成、皆叶英夫等多位名家的《樱花笔记》绝对是年末 NDS 上难得一见,将精美动画与感人剧情融合的原创作品,喜欢清新风格的玩家不妨多加留意,说不定它就是你 11 月最期待的游戏之一呢!



音乐游戏在欧美火了三年,现在已经有人气衰弱的迹象。不过 Activision 与 MTV Games 这两个音乐游戏泰斗不会轻易放过这棵摇钱树,为了扩大音乐游戏的受众面,他们都在用新类型的作品吸引新的年龄层。今年 11 月,充满青春气息的音乐游戏新潮流即将到来。



传说的勇者传说

PSP 角色扮演 ■传说の勇者の传说～Legendary Saga～ ■日版 ■角川书店 ■预定 2009 年冬季发售

勇者们的奇幻冒险故事

[文:脆薯条]



游戏的主角,从外表上看非常孱弱,但实际上是一个非常厉害的魔法师,只要见过一次的魔法就可以用"复写眼"记录下来的超能力者。

拉伊纳忠实可靠的伙伴,虽然是个绝世美女,但平时却面无表情,让人很难接近的感觉,但其剑术的修为是得到一致称赞的。

故事简要



罗兰特帝国的国王吉奥·阿斯塔尔在某一天收到了一份报告,这份报告中最让他感兴趣的就是透露了关于"勇者遗物"的种种情报。相传如果得到了"勇者遗物",那么凭借其强大的力量便能使目前的战事得以平息,对于战火不断的罗兰特帝国来说,动员一些优秀的人才去寻找"勇者遗物"也是迫在眉睫的事了。游戏的主角——宫廷魔术师拉伊纳·利尤特接受了国王的委托去寻找这个遗产,而此份报告的提供者——剑士弗里斯·艾里斯也一同受命,我们的旅程就此展开。

壮大的冒险就此展开

游戏的进行采用章节制,各个章节中先去不同的城市打探情报,之后便追随各种线索去寻找"勇者遗物"。游戏的战斗使用的是回合制,首先在 3D 的迷宫场景中探索,遇敌后进入战斗模式。拉伊纳擅长使用各种魔法攻击,而弗里斯则是近战的好手,剑士和魔法师的搭配是传统 RPG 游戏最基本的标志之一吧。



樱花笔记 连接现在的未来

NDS 动作冒险 ■サクラノート ～いまにつながるみらい～ ■日版 ■MMV ■预定 2009 年 11 月 5 日发售

[文:晴天]

"樱花"的花语是生命的纯洁与高尚,而这用来形容我们即将体验的故事是再好不过了。在一个不为人知的小镇上,当纯真的少年与神秘少女相识时,一场围绕着樱花树而展开的奇幻冒险便悄悄拉开了序幕,在平静的生活中去发现人性深处的感动,在不断地战斗中探寻自我存在的意义,我们所能做的一切就是让自己的心愿成为现实!



樱花绽放的泪之物语

主要人物



主人公

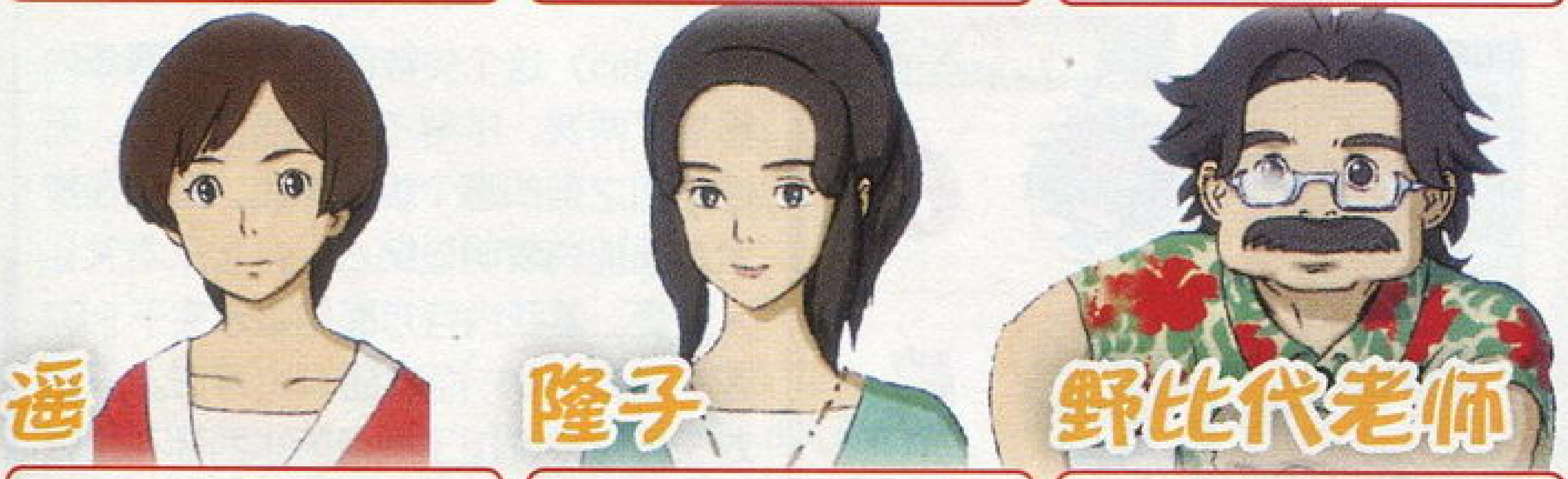
因为受博学的父亲影响,小学五年纪就对大多数事物拥有很高的认知能力,并且相信各种由鬼怪引起的灵异现象。

吉田七海

一直在父母的溺爱下长大,某天转校成为主人公同班同学的少女,她的泪水拥有让樱花持续绽放的魔力。

要

主人公的父亲,职业是游戏设计师。由于不善于伪装,平时的很多怪异举动都会让妻子怀疑他在有心出轨……



遥

对丈夫从事的事情毫无兴趣,喜欢安于现状,不愿失去幸福生活的家庭主妇。

隆子

七海的母亲,和主人公的父亲是高中的校友,对特摄片"茄子凯撒"极度痴迷。

野比代老师

游戏中负责给主人公传授各种小技巧的人,"老师"并不是他的职业,而是自称。

眼泪的作用

游戏中玩家的主要目的是让小镇上的亲子樱花树重新绽放,而随着流程的推进,当新的章节出现时就需要"眼泪"才能开启。获得眼泪的途径有很多,例如特定的人物对话,完成解谜等等,甚至根据玩家在战斗中的表现,获得的眼泪数量也会发生变化。



◀当遇到不良少年时,选择用力的踹他一脚就会在画面上出现很多眼泪。



▲游戏中"二选一"的地方很多,要想获得更多的眼泪就要谨慎选择。

动物视点



在追加的章节中偶尔也会有以"动物"为主人公的部分,通过它们我们可以了解到主线剧情中某些事物发生变化的原因,或某些人采取某些行动的真实含义,对于追求剧情深度与细节的玩家来说绝对是值得期待的要素。

◀能够和樱花树与动物对话是深入了解剧情的关键。

战斗

由于是注重剧情的游戏,所以实际的战斗部分难度并不高,玩家只需要 A(攻击)、B(闪避或进入无敌状态)两个键就能完成所有操作。最后要提醒玩家的是,虽然多使用 B 键会使战斗难度大大下降,不过评价也会随之降低,要想获得大量的眼泪就更困难了。

▶游戏中的敌人看起来都挺可爱的,不过实力就难说了。



NDS | 极限脱出 9 小时 9 人 9 扇门 | 2009 年 12 月 10 日发售

游戏中玩家要成功脱出密室就需要将同伴进行组合,满足他们手表上的数字之和等于门上标记的数字才行,另外跟随玩家行动的同伴会影响后续的剧情,对于追求剧情完成率的玩家来说很有吸引力。

乐高摇滚乐队

多机种 音乐 ■ Lego Rock Band ■美版 ■ WBIE ■预定 2009 年 11 月 10 日发售

[文：阳光成员 清国倾城]



当初《乐高摇滚乐队》刚公布时，被误以为是一则恶搞新闻，没想到 Harmonix 真的与乐高游戏专业户 Traveller's Tales 合作，开发了乐高版的《摇滚乐队》。这是一款以全家同乐为目标制作的游戏，摇滚明星们全部以乐高的形态登场，连画面中向下移动的音符都变成乐高积木。

本作收录了 40 多首曲目，有 Queen、Tom Petty 等老牌明星，也有 Pink 等新生代乐队，收录的歌曲都是老少咸宜的类型，毕竟本作的对应玩家年龄是 10 岁以上。本作对一些较长的歌曲进行了精简，目的是让老奶奶也不会玩得太累。本作还增加了"超简单"模式，为的就是吸引平常不玩游戏的人。



■由于是乐高题材，表演的舞台也会更具幻想色彩。

对应主机为PS3、X360、Wii、NDS

随着游戏的进行，玩家将会赚到乐高积木，这些积木就相当于游戏中的金钱，可以用来获得乐高主题的新装备、服装和角色，如果表现得太差，也有可能输掉已经赚到的积木。在弹奏一首曲目时连续漏掉多个音符就有可能输掉积木，但是如果接下来可以连中 20 个以上的音符，就可以有效避免。

本作的 Quick Play 模式一开始就可以选择所有曲目，不过剧情模式才是本作的关键。玩家可以创建一个乐高乐队，然后开始进行世界巡回演出。玩家会碰到"乐高力量挑战赛"，讲述在演出途中遇到的事件，比如在某个剧情中，乐队在一艘海盗船上演奏，这时一只章鱼想要加入乐队，但是却遭到拒绝，于是它召唤了一只大章鱼攻击乐队。玩家要通过这首歌才能打败大章鱼，而如果失败，船就会被摧毁，乐高乐队堕入海中。

乐队英雄 美国青少年流行风向标

多机种 音乐 ■ Band Hero ■美版 ■ Activision ■预定 2009 年 11 月 3 日发售

对应主机为 PS3、PS2、X360、Wii、NDS



■本作的游戏方式与《吉他英雄》无异，不过画面与舞台风格都有很大的不同。

MTV Games 与 Activision 都在拓展音乐游戏的用户层，前者通过《乐高摇滚乐队》吸引低龄玩家，而后者希望他们的新作《乐队英雄》能够获得更多青少年的支持。

在游戏系统方面，本作几乎与《吉他英雄 5》完全一致，收录了职业生涯、工作室、聚会等模式，同样是对应多种乐器，但是在画面风格上有很大的变化。刚进入游戏，将会看到天蓝色与粉红色搭配的菜单画面，比赛场地也更像是购物商场而不是地下酒吧。本作还有一种全新模式，叫做"跟唱（Sing-Along）"。这是一种卡拉 OK 模式，不过与普通模式中的卡拉 OK 不同，它的歌词并非在画面上方从右向左移动，而是像真正的卡拉 OK 一样，以巨大的字体显示在屏幕下方，字体颜色随着节奏从白色变为蓝色，画面中没有分数和漏掉音符的提示，与普通卡拉 OK 几乎完全相同。本作收录了 40 余首歌曲，多数是在当今美国青少年中流行的歌曲，同时也有一些经典曲目。

■本作Wii版将会支持与NDS版的联动。



[文：星夜]

杰克与达斯特 失落的边境

PSP 动作 ■ Jak & Daxter: The Lost Frontier ■美版 ■ SCEA ■预定 2009 年 11 月 3 日发售

[文：阳光成员 清国倾城]



《达斯特》是北美最畅销的 PSP 游戏之一，不过少了杰克的戏份总让人感觉有点缺憾，而最新作《杰克与达斯特 失落的边境》将会让玩家不再有遗憾。除了有杰克之外，本作更是会有"黑暗达斯特"登场!

黑暗达斯特可以说是达斯特的兽化版本，体型巨大，黑色的躯体背部还长有巨刺，其攻击方式包括狂暴龙卷、重击地面等。黑暗达斯特的关卡有很强的解谜要素，比如在某个关卡中，玩家要按地面上的各种开关，改变能量光束的折射角度，引导其穿透多个锁着的门。有时候会出现不少蜘蛛网挡道，玩家就要使用狂暴龙卷，化出一团火焰，将蜘蛛网烧掉。不过在这种狂暴状态下很难控制前进方向，有点像控制弹珠在弹珠台中弹跳。

本作有很多空中关卡，玩家可以驾驶自己改装的喷气机在空中翱翔。玩家可以为喷气机购买升级零部件，对其外壳、性能等进行强化，还可以选择武器搭载的位置，可以搭载的武器有机关枪、闪电枪、火箭筒等。空中战斗非常火爆，按方向键就可以做出迅速的 180 度转弯，或者以空中翻滚摆脱敌人射来的导弹。从目前公布的资料来看，本作无论是内容充实程度还是游戏系统的丰富程度都达到了家用机正统续作的水平，系列 FANS 不容错过。



◀空中战斗将会在本作中占很大比重。



▲本作的野外场景相当精美，在 PSP 游戏中属于上乘之作。



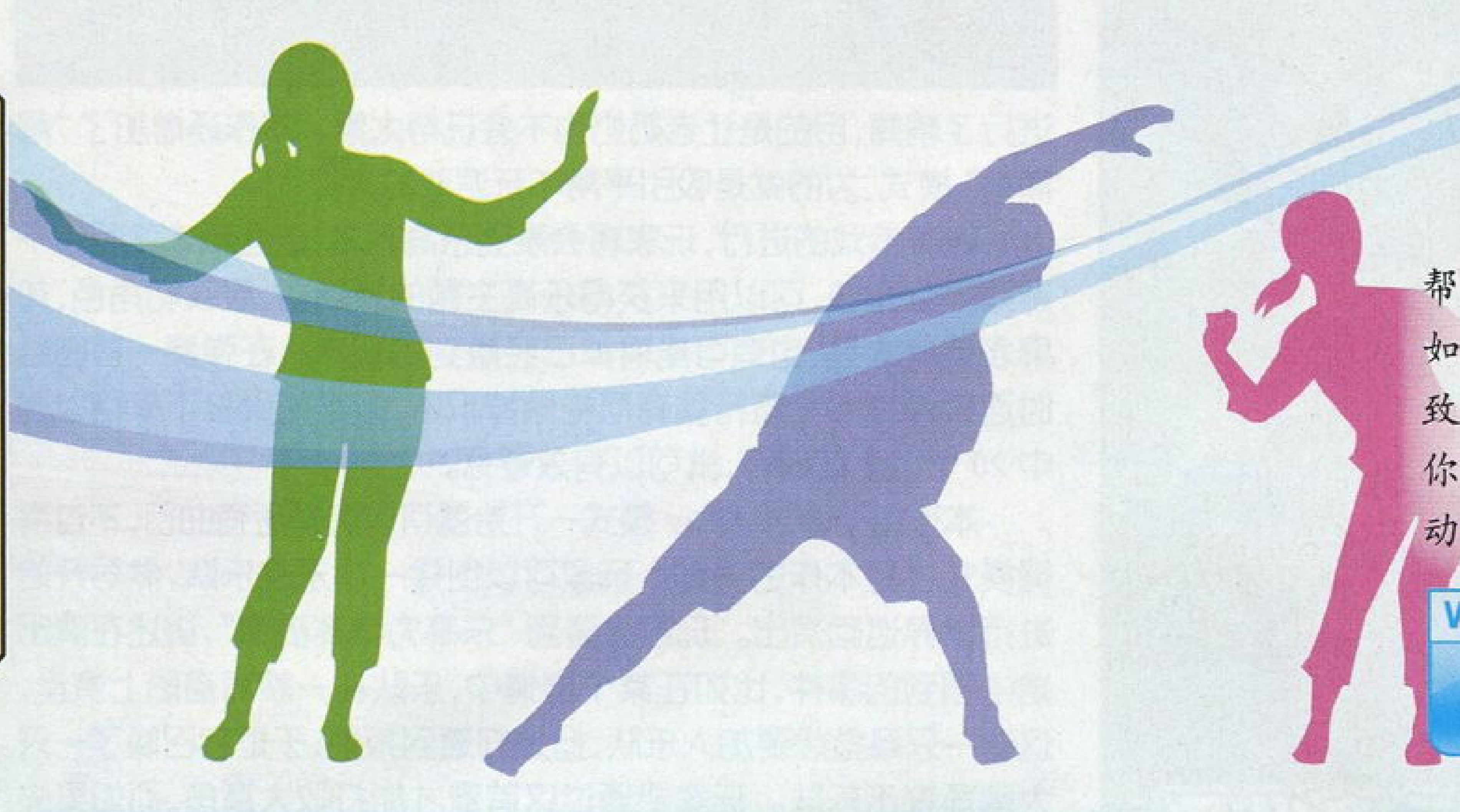
▲兽化的黑暗达斯特很容易让人误以为是敌人的怪物。

NDS | 莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士 | 2009 年月 11 月 27 日发售

作为系列在 NDS 上推出的第三款作品，游戏仍然以"模拟经营"的方式展开，玩家需要在三年的时间内操作莉娜为了帮助好友里昂洗脱"森林纵火"的罪名而奔走于修特拉尔王国，为重建森林筹措必要的资金。

文 炎骑士 美编 忽悠悠

Wii Fit Plus

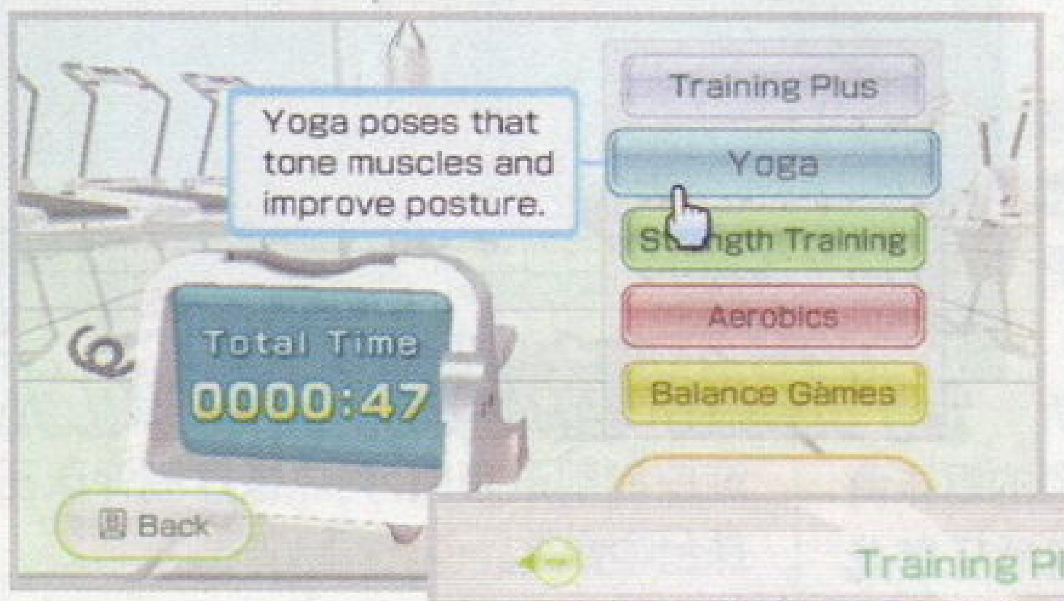


如果你是一个Wii平衡板的忠实用户，并且在《Wii Fit》这款游戏的帮助下获得了不错的减肥效果，那么这一次的续作自然也没有理由错过！如果你仅仅渴望足不出户就可以能进行各种健身运动，那么相信这款别致的健身软件也可以保您满意。它看上去并不起眼，但只要一旦接触，你就会发现它的独特魅力。来吧，让我们一起踏上平衡板，尽情享受运动的乐趣！

Wii Fit Plus	Nintendo	体育
Wii Fit Plus		美版
2009年10月1日	1～4人	19.99美元
对应Wii平衡板		对应玩家年龄：全年龄

模式介绍

这一次的游戏收录了更为丰富的游戏模式。除了前作中已有的瑜伽、肌肉训练、有氧运动和平衡游戏之外，还有全新的强化训练模式。在这其中，作为基础的瑜伽和肌肉训练模式中加入了一定数量的新训练项目，而有氧运动和平衡游戏则依旧保持前作中的内容。至于新的强化训练模式，其中的内容则是全新制作的。游戏中的模式之所以采取这种结构安排方式，主要是为了能够让新旧两款游戏能够完美衔接。对于一直在通过前作进行身体训练的玩家来说，这一次的新作可以直接对应前作的存档数据。玩家一年以来的训练成果依旧可以在新游戏中体现出来！由于本作中的部分项目完全继承自前作，所以将不再针对前四个项目作专项介绍。对于新手玩家来说，只要仔细观看训练前的演示动画，即可轻松掌握各个项目的要领。





▶新增的强化训练模式在耐玩度上下了很大的工夫。其中的小游戏将手柄体感操作技能与平衡板的重力感应技能巧妙地结合在一起。

入门指南

如果您是直接从本作开始尝试身体训练的新玩家，那么阅读这一部分的初级指导将是非常有必要的！同前作一样，这一次的新游戏是以非常专业的态度来引导玩家在家中进行各种健身训练的。在正式展开训练课程之前，我们有必要针对自己的当前身体状况作一次简单的检测。

Step 1

玩家首先要做的就是在游戏中登入自己的Mii虚拟形象。初次进入游戏时，系统会自动列出主机内已有的Mii形象供玩家选择。



Step 2



接下来，玩家需要进行自身重心的测量并填写身高和体重等基本数据。完成这一步骤后，系统会针对玩家当前的身体状态作出一个大致的级别评定，随后为玩家量身制定一套健身计划。相比前一作，本作在身体测试阶段作出了一项重大改进：允许玩家与自己的宠物共同进行测试并制定共同的健身计划。

Step 3

最后，玩家可以在两名性别不同的虚拟健身教练中进行选择。选择的结果不会令接下来的健身活动产生任何影响。

强化训练 Training Plus

所谓完美数字，其实就是通过扭动腰部去撞击四个方向的数字，以加减法的方式让所得的结果等于10。游戏的规则虽然简单，但要想在短时间内完成所有的计算并利用扭腰撞击的方式完成输入，还是有一定技巧性的。另外，在游戏过程中需要通过判断数字的明暗变化来及时调整下一步的输入方向。如果一不小心输入错误，可是要浪费很多时间去弥补的！

完美数字／Perfect 10　锻炼部位：腰部
趣味度：★★★☆☆　难易度：★★☆☆☆

环岛自行车 Island Cycling

借助平衡板来表现骑自行车的玩法似乎有些“别扭”。在游戏中，玩家一方面要通过不断交替踩踏平衡板令自行车运转起来，另一方面还要利用Wii遥控器手柄来调整自行车的前进方向。熟悉并掌握了玩法之后，玩家需要在最短时间内找到一条最佳的路线，穿过地图上的所有标记并达终点。如果觉得自行车的行进速度过快，那么只要停止交替踏步，车子就会逐渐减速。

锻炼部位：小腿　趣味度：★☆☆☆☆　难易度：★★★☆☆

©Nintendo

韵律功夫 Rhythm Kung Fu

将节奏游戏与中国功夫结合在一起，就是这个别致的训练项目了。在这个游戏中，玩家不仅要借助平衡板和Wii遥控器，还要使用到双节棍手柄。游戏开始后，身为功夫大师的玩家会处于画面中的正前方。游戏中的NPC角色会根据节奏发动各种不同的招式，玩家不仅要熟悉并紧跟其他人的节奏，还要在恰当的时候使出相同的招数。玩家双手握持的遥控器自然是对应游戏中虚拟角色的双手，而玩家双脚在平衡板上的动作也会在屏幕中得到及时反馈。



锻炼部位：四肢　趣味度：★★★★☆　难易度：★★★☆☆

艰险路漫漫 Obstacle Course

控制角色躲避障碍的玩法并不算新奇，但如果只能借助双脚改变重心的方式来控制角色行动，那么技巧性和难易度自然就要上一个档次了。这个小游戏同样有时间的限制，玩家扮演的角色需要一路躲过摆动的铁球以及悬浮的活动平台等障碍。每通过一个阶段的障碍，游戏就会自动提升难度等级。逐层上升的游戏前进方式充满了挑战。试试看，你能到达第几层？



锻炼部位：腿部　趣味度：★★★☆☆　难易度：★★★★☆

赛格威平衡车 Segway Circuit

赛格威平衡车是一种在国外刚刚兴起不久的运动项目。这项游戏不需要玩家的四肢做较大幅度的动作，而是着重强调对平衡和身体协调的运用。在游戏中，玩家通过向不同的方向倾斜身体来完成前进、倒退以及转向的运动。在掌握了平衡车的基本运动规律之后，还要根据地图的提示去撞击鼹鼠洞上的气球。需要指出的是，当玩家靠近鼹鼠洞口时，里面的鼹鼠会迅速给气球放气。此时只有加速直冲过去才能顺利撞破气球。

锻炼部位：小腿　趣味度：★☆☆☆☆　难易度：★★★☆☆

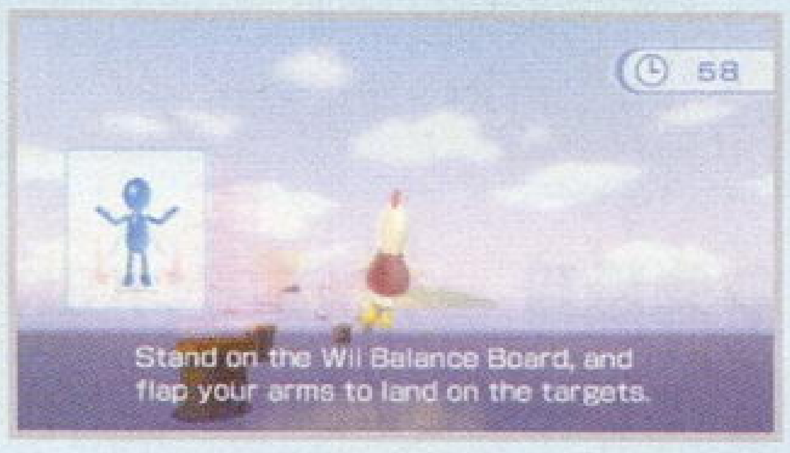
跷板都市 Tilt City

这个小游戏虽然不用进行高频率的肢体运动，但却非常强调四肢的协调性。在游戏中，玩家需要通过手持的遥控器手柄来控制上层跷跷板的倾斜幅度，通过踏在平衡板上的双脚控制重心变化，来改变下层两个跷跷板的倾斜幅度。画面的上方会按组随机出现数量不等的三色圆球，通过改变跷跷板的倾斜幅度让圆球落入对应颜色的管道中，随后便会在背景中出现美丽的焰火。

锻炼部位：腰部(协调性)　趣味度：★★★☆☆　难易度：★★☆☆☆

小鸡快快飞 Bird's-Eye Bull's-Eye

这个小游戏的玩法非常有趣。首先，玩家要确保双脚踏在平衡板上。游戏开始后，玩家将要扮演一只小鸡不停地上下挥动双臂来保持飞行姿态。通过重心的变化和挥动双臂的频率来控制高度、速度以及方向。每当控制小鸡落到中途的甲板上，就可以获得甲板上对应数字的时间奖励。要想成功飞到最终的油轮上，就要充分熟悉和掌握飞行的技巧。



锻炼部位：四肢(协调性)　趣味度：★★★★★　难易度：★★★★☆

滚球杂耍 Big Top Juggling

滚球杂耍游戏大概是最具挑战度的游戏了，玩家一面要通过调整重心来保证游戏中的角色不从滚球上跌下来，一方面还要巧妙地接住助手扔出的球。当然，仅仅将扔来的球接住是远远不够的，只有保持循环接球才能够获得更高的分数奖励。而在这同时，脚下还要时刻保持平衡。看来，想要玩好这个游戏，不下苦功夫是绝对不行的。



锻炼部位：四肢(协调性)　趣味度：★★★★☆　难易度：★★★★★

军乐游行 Rhythm Parade

很多身处校园的学生玩家大概都有过参加鼓乐队的经历吧！这个小游戏就是让玩家体验鼓乐队的那种一边行进、一边敲打演奏的乐趣。激昂的乐曲奏响后，玩家首先要调整好自己的踏步节奏，随后还要按照画面中的提示挥动双节棍遥控器来输入不同的指令。游戏的基本难度很容易完美通过，但要想闯过高难度，除了要有很好的节奏感之外，还不能被军乐之外的杂音所干扰。



锻炼部位：腰部　趣味度：★★★★☆　难易度：★★★☆☆

竞技滑板 Skateboard Arena

竞技滑板的玩法同前面介绍的平衡车和自行车项目比较类似。只不过，滑板的转向较前两者的难度更大。另外，为了能够保持滑板的速度，玩家还要不停地让一只脚踏下平衡板作出蹬地加速的动作。除了基本的行动规则之外，游戏中还允许玩家作出滑跃起跳等花样动作。在遇到障碍物时，只要迅速下蹲并站起就可以令游戏中的角色越过障碍；当角色的滑板跃上最高点时，也可以借助起跳来作出翻转动作。



锻炼部位：腿部　趣味度：★★★☆☆　难易度：★★★★☆

MOTORSTORM ARCTIC EDGE



文 黑翼天使X（levelup.cn） 美编 anubis

机车风暴 极地先锋	SCE/Bigbig Studios	竞速
PSP MotorStorm Arctic Edge		美版
2009年9月18日	1～4人	24.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

“《机车风暴》系列”是SONY在PS3上开始培养的一个第一方竞速类品牌。与“《GT赛车》系列”的模拟驾驶不同，“《机车风暴》系列”表现的是一种更为野蛮，更为火爆的越野类驾驶。本作虽然转战PSP平台，但是依然很好地保留了其前辈的特点。劲爆的BGM配合轰隆的引擎声，当雨雪、泥水飞溅到视角里时，你一定会为这种最原始的驾驶感到兴奋。相信我，这绝对是PSP上不可多得的竞速游戏佳作。

操作一览	
滑杆	方向控制
十字键	镜头切换
×	氮气加速
○	手刹
□	动作／鸣笛
△	切换驾驶视角
L	刹车
R	油门
SELECT	重置车辆
START	菜单

注：如果觉得滑杆控制方向不舒服，可在OPTION里将按键配置选择为“DIGITAL”，这样滑杆就和十字键的功能调换了。

盛典模式 FESTIVAL

该模式相当于赛车类游戏中最基本的“生涯模式”，其中包含了数种比赛类型，并且有些比赛会限定使用车种。你需要不断地完成每场比赛（EVENT）来赚取点数（POINTS），获得金、银、铜牌分别可以获得100、75、50的点数，如果没有拿到金牌，剩余的点数将在你下次夺取金牌后加算进去，所以人人都可以将游戏完美。

当你的点数达到右下角指定的点数时，可以提升等级（RANK），不断提高等级才可以参加更高级别的比赛。而当分数累计达到一定程度还可以获得新车辆、新的喷漆标记以及解锁影像资料等隐藏要素。部分上锁的比赛则需要获得一定数量的金星才可解开，金星必须在指定的比赛中完成特定的条件才可获得，具体如表所示。



金星获得条件一览	
WIN GOLD	赢得金牌
10 SECONDS IN 1ST	在第1名的位置保持10秒以上
BEAT XX:XX.XX	在限定时间内完成比赛

比赛类型

一般竞速 RACE

普通的竞速模式，前三名分别获得金、银、铜牌。避免碰撞、熟悉赛道并且选择较短的路线都是获胜的关键。尤其在高难度下，几次车祸可能就已经注定了你与冠军无缘。车辆最好选择极速和加速度较快的车辆。氮气加速的时机最好选择在直线路线，这样可以长时间维持高速状态。再加上氮气槽为0时可以起到最好的加速效果，所以用完一次最好再等氮气槽清空后再使用。另外如果飞出跑道或者翻跟头时要及时重置车辆。

速度与技巧 SPEED

该模式一开始就会有倒计时时限制，所以请立刻发动车辆。道路中你不时地可以看见有一对红绿气体所形成的“门”，穿越这种“门”中间的区域可以获得5秒的时间奖励。金牌的要求为完成比赛并且剩余时间为20秒以上，这就要求我们尽可能穿越全部的“门”。右上角有具体的数量标记，可以注意观察是否有所遗漏。比赛一般分为两圈，而加分区域先后位于不同路线，所以需要提前熟悉各种线路的路况，并且在稳定的基础上保证速度。比赛中必须全程保持注意力，中途如果错过任何一个“门”，都会让你之前的努力前功尽弃。所以建议选择速度与操作性兼具优势的车辆，这样才容易做到既稳又快。



争先恐后 TIME TICKER

该比赛并不是比谁率先冲过终点，而是比谁的分数增长得更快。比赛开始后，屏幕左上角的分数便会不停地增长，增长速度取决于你的当前名次。当前名次越高，增长速度越快，金牌的获得者为率先获得999分的人。尽可能保持在前三名，并且与对手差距不大的情况下看准了超车，最后只要能在第一名维持住一定时间就稳操胜券了。所以此类比赛的关键依然是稳定，尽早地超到第一的位置，那么你就可以更快地结束比赛。



邀请赛 INVITATIONAL

这个模式包含数场比赛，其内容与一般竞速相同，只是每场比赛结束后都会依据名次获得积分（第一名为12分，此后递减）。最后根据总积分来排名，只有获得第一才可以赢取金牌，所以要保证稳定的发挥，尽量每场比赛都争取到第一。这类比赛可以在后期再进行，毕竟那时你已经比较熟悉各种赛道，取胜更加容易。此外还可以在时间挑战模式里多练习练习，做到胸有成竹。



©Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

拍照模式 PHOTO MODE

在比赛过程中的任意时刻，你都可以按下START键选择“PHOTO MODE”来进入拍照模式。在该模式可以调整镜头，选择满意的角度后按○键来拍下当前画面，之后照片会保存在PSP记忆棒的PSP\SCREENSHOT文件夹内。别忘了将照片与你的好友们分享哦！

拍照操作简介	
滑杆	移动视角
方向键左右	旋转镜头
方向键上下	缩放／复原
L	向后移动镜头
R	向前移动镜头
○	拍照
△	恢复默认设置
×	退出

最速挑战赛 TIME ATTACK

主菜单中选择WRECKREATION后可以进行时间挑战赛（TIME ATTACK）、自由竞速（FREE-PLAY）以及多人联机（MULTIPLAYER）。其中时间挑战赛和多人联机都支持接入PSN与全球的玩家共同竞技比试，不过你得先确保PSP已经接入无线网络。由于事关徽章获得，这里着重强调一下时间挑战赛。

如果接入网络参加时间挑战赛，那么你的成绩会自动传送服务器并进行排名。而单机时，你可以按左右键来切换至幽灵模式（GHOST）选择一辆车作为自己的竞争对手来促使自己提高成绩，中间一栏选出的是游戏开发者自己所打出的成绩。比赛正式开始后你就可以看到一个红色的车影，这就是幽灵车了。

时间挑战赛是对综合实力的考察，要想以最短时间完成比赛，路线的选择至关重要，关于这点可以你把幽灵车辆的行车路线作为一种参考。此外勤加练习，熟悉路况，以打破所有开发者的最速记录为目标奋斗吧！

车辆介绍 VEHICLES

所有车辆都可以在车库（GARAGE）中的VEHICLES里查看，游戏一共有8大类车辆可供选择，每种类型包括3辆赛车，总数量24显得略少了点，不过各有特色。隐藏车辆通过FESTIVAL模式中不断地获取分数就可逐步获得。下面就简单为各位介绍一下各类赛车的性能特点，以供参考。

赛车基本数据	
SPEED	最高速度
ACCELERATION	加速度
TOUGHNESS	耐撞度
HANDLING	操作性

车辆种类	英文名	特点介绍
拉力赛车	RALLY CAR	整体手感不错，并且速度上拥有极大优势。正因为速度快，所以在最高速时操控略显不易，尤其是转弯时注意别冲过头，要及时刹车。
雪地越野车	SNOWPLUGGER	非常适合雪地比赛的车辆，缺点是加速度过低，所以要尽量避免碰撞，不然想要追上去可得花一番工夫才行。
铲雪车	SNOWCAT	开起来更像是一辆坦克，而且车头的铲子颇具有杀伤力。整体各项性能都还不错，只是过弯略显笨重，适合有特殊喜好的玩家。
大卡车	BIG RIG	和铲雪车性能相似，在碰撞中优势很大，适当的时机可以主动攻击其他车辆。不过大卡车加速度过低，在弯道上没优势。
摩托车	BIKE	摩托车速度一般，但却是过弯最舒服的车种，不太擅长过弯的玩家可以尝试。可惜摩托车自身过于脆弱，稍微有点碰撞就会导致车毁人亡。
沙滩车	ATV	具有广泛地形适应性的沙滩车耐撞性极低，并且在雪地里转向性能比较差，过弯时需要提前刹车。不过加速性能不错，适合经常失误的玩家。
动力雪橇	SNOW MACHINE	有点海上摩托艇的感觉，在雪地里操作比较容易，不过沙地中则差些，转向操控略有不足，请根据赛道酌情选择。
巴吉赛车	BUGGY	操作比较舒服，车辆自身的抗震性能也很出色。只是速度略差点，适合保守的玩家，操作该车可以将交通事故的概率大大降低。

车库和徽章 GARAGE-BADGES

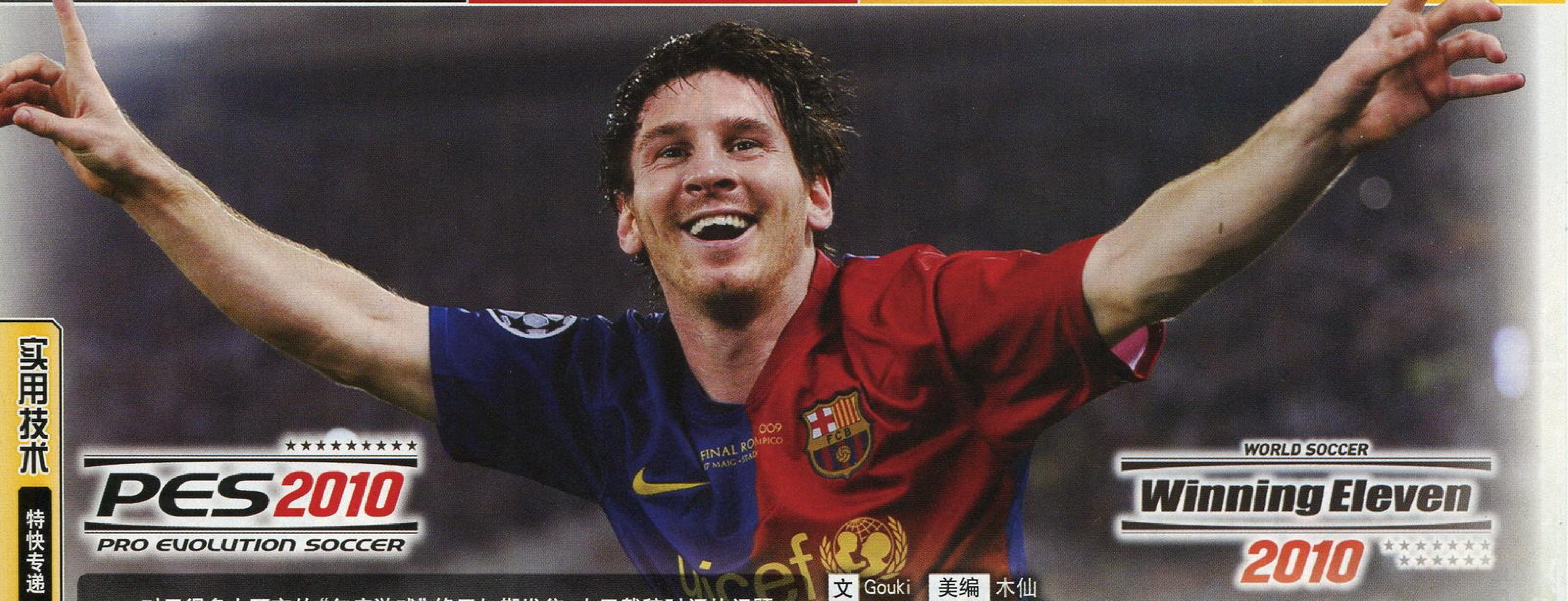
主菜单的车库（GARAGE）可以查看游戏的个各种隐藏要素以及游戏成果。其中统计（STATISTICS）可以查看自己的游戏历程，里面包括了盛典模式记录（FESTIVAL）、解锁要素（UNLOCKS）、车手档案（GLOBAL）以及在线比赛记录（ONLINE）。

另外徽章（BADGES）系统可以说是对你游戏完成度的一种直观体现。该系统类似于PS3中的奖杯系统，只要达成一定的条件，就会取得对应的徽章。徽章一共50个，下面就让我们看看这些徽章的解锁条件。





徽章名称	解除条件
ARCTIC EDGE BRONZE	在FESTIVAL的所有比赛中获得铜牌或更好的成绩
ARCTIC EDGE SILVER	在FESTIVAL的所有比赛中获得银牌或更好的成绩
ARCTIC EDGE GOLD	在FESTIVAL的所有比赛中获得金牌
RACE ACE	在FESTIVAL的所有RACE类比赛中获胜
FLYING SOLO	在FESTIVAL的所有SPEED类比赛中获胜
TICK TICK BOOM	在FESTIVAL的所有TIME TICKER类比赛中获胜
TOP OF THE CLASS	在FESTIVAL的所有INVITATIONAL VEHICLE比赛中获胜
IN THE ZONE	在FESTIVAL的所有INVITATIONAL ZONE比赛中获胜
MEMBERSHIP APPROVED	在FESTIVAL的所有INVITATIONAL类比赛中获胜
CRASH WITHDRAWAL	在没有重置过车辆的情况下完成一场RACE类比赛并且获得铜牌或更好的成绩
EYE ON THE PRIZE	任意一场比赛中获得金牌
FINDERS KEEPERS	解除其他所有的徽章后才可获得
NO,HIRE ME	打败时间挑战模式中所有的开发者成绩记录
TOURIST	游戏中累计驾驶里程达到500KM
LONG HAUL	游戏中累计驾驶里程达到1000KM
HOW FAR!?	游戏中累计驾驶里程达到2000KM
BURN TO EARN	利用氮气加速极限后的爆炸来冲过终点并赢取比赛数达到5次
FLAME AND FORTUNE	利用氮气加速极限后的爆炸来冲过终点并赢取比赛数达到20次
TIME SERVED	在线游戏时间累计超过10小时
LOCK UP WHEN YOU'RE DONE	游戏时间累计超过24小时
COVER YOUR TRACKS	引发5次雪崩
A BRIDGE TOO FAR	撞毁5座冰桥
SPIN TO WIN	完成360度滑雪转身
THERE GOES MY LUNCH	完成1080度滑雪转身
TORTOISE	在不发动氮气加速的情况下完成一场竞速类比赛
ONLINE BABY	完成一场在线排名的比赛
ONLINE LEARNER	在线比赛中赢得5个金牌
ONLINE MASTER	在线比赛中赢得50个金牌
ONLINE ROOKIE	在线RANK达到第2名
ONLINE VETERAN	在线RANK达到第3名
ONLINE HERO	在线RANK达到第4名
ONLINE LEGEND	在线RANK达到第5名
BACK IN THE DAY	获得所有PURSUIT FORCE标志
GUERRILLA TACTICS	获得所有KILLZONE标志
SACK IT TO'EM	获得所有LITTLE BIG PLANET标志
FURIOUS EXCHANGE	获得所有WIPEOUT标志
KEEP IT IN THE FAMILY	获得以上几类所有标志
ARCTIC EXPLORER	在所有赛道上都进行过比赛
DOUBLE PARKED	解锁全部车辆
IN DISGUISE	解锁全部车手
RE-SPRAY	完成第一次车辆改造并保存
I LIKE TO WATCH	解锁全部影像资料
ANYTHING ELSE?	解锁所有隐藏要素
PHOTO STORM	在拍照模式下拍摄一张照片并保存
DID YOU SEE THAT?	上传一个自己在时间挑战模式里的单圈成绩
SEE YA!	一次氮气加速持续距离达到700M以上
SKY HIGH	一次跳跃距离达到200M以上
FIRE HAZARD	持续氮气加速令车辆爆炸50次
DRIVING TEST?	重置车辆50次
GREASE MONKEY	将任意车辆的所有可改造部位都替换成其他等级的部件



文 Gouki　美编 木仙

对于很多人而言的"年度游戏"终于如期发售，由于截稿时间的问题，本期我们将着重说明本作最重要的几个系统以及模式的变化，更加细致的攻略研究请期待后续杂志的相关文章。

职业进化足球 2010		Konami	体育
多机种	PRO EVOLUTION SOCCER 2010		欧版
	2009 年 10 月 22 日	1～7 人	59.99 欧元
	对应机种为 PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

本作的登场球队



首先，对总第 232 期杂志本作报道进行一个更正："德甲完全授权"看来也是一个误传，虽然德国国家队有了正式的授权，但是德甲似乎成了一个解决不了的问题……本作依然没有德甲球队。以下是全部球队的名单。



▲本作的中国队一如既往的没有授权，主场球衣居然是黄色。

国家队（共 79 支）

欧洲（34 支队）

授权球队：克罗地亚 捷克 英格兰 法国 德国 希腊 爱尔兰 意大利 荷兰 北爱尔兰 葡萄牙 苏格兰 西班牙 瑞典 土耳其

未授权球队：奥地利 比利时 波黑 保加利亚 丹麦 芬兰 匈牙利 以色列 黑山 挪威 波兰 罗马尼亚 俄罗斯 塞尔维亚 斯洛伐克 斯洛文尼亚 瑞士 乌克兰 威尔士

非洲（13 支队）

授权球队：科特迪瓦 加纳

未授权球队：安哥拉 喀麦隆 埃及 几内亚 马里 摩洛哥 尼日利亚 塞内加尔 南非 多哥 突尼斯

美洲（16 支队）

授权球队：阿根廷 巴西

未授权球队：加拿大 哥斯达黎加 洪都拉斯 墨西哥 特立尼达和多巴哥 美国 波利维亚 智利 哥伦比亚 厄瓜多尔 巴拉圭 秘鲁 乌拉圭 委内瑞拉

亚洲及大洋洲（16 支队）

授权球队：澳大利亚 日本 韩国

未授权球队：巴林 中国 伊朗 伊拉克 科威特 北朝鲜 阿曼 卡塔尔 沙特 叙利亚 泰国 阿联酋 乌兹别克斯坦

俱乐部队（共计 154 支）

英超：只有曼联和利物浦有授权

法甲、意甲、荷甲全部授权

西甲授权球队有：毕尔巴鄂竞技、巴萨、拉科鲁纳、西班牙人、马竞、皇马、马洛卡、塞维利亚、瓦伦西亚、比利亚雷亚尔

其他联赛（56 支）

授权球队有：安德莱赫特、布鲁日、标准列日、萨格勒布迪纳摩、布拉格斯拉维亚、布拉格斯巴达、布隆德比、哥本哈根、赫尔辛基 HJK、雅典 AEK、奥林匹亚科斯、帕纳辛纳科斯、萨洛尼卡（希腊）、罗森博格、维斯拉克拉科夫（波兰）、本菲卡、布拉加（葡萄牙）、波尔图、里斯本竞技、布加勒斯特星、克鲁日、莫斯科火车头、莫斯科斯巴达、圣彼德堡泽尼特、阿伯丁（苏格兰）、凯尔特人、哈兹（苏格兰）、格拉斯哥流浪者、乌尔济切尼（罗马尼亚）、贝尔格莱德红星、索尔纳、哥德堡 IFK、哈马比（Hammarby Fotboll，瑞典）、卡尔马（Kalmar FF，瑞典）、巴塞尔、贝西克塔斯、费内巴切、加拉塔萨雷、希维斯堡（土耳其）、顿涅兹克矿工、FK list Kharkiv（乌克兰）、基辅迪纳摩、博卡青年、河床、国际（巴西）。

未授权球队有：Marchidegna（希腊）、Huerpojauza C.F（挪威）、FC Cerchizmajiu（罗马尼亚）、Alashergokh F.C.（俄罗斯）、F.C. Kholugavinsk（俄罗斯）、F.K. Ljemorac（俄罗斯）、PFC Ryagzhilograd（俄罗斯）、A.S. Punoichongaux（瑞士）、MFK Trnolevoce（土耳其）、PES United、WE United

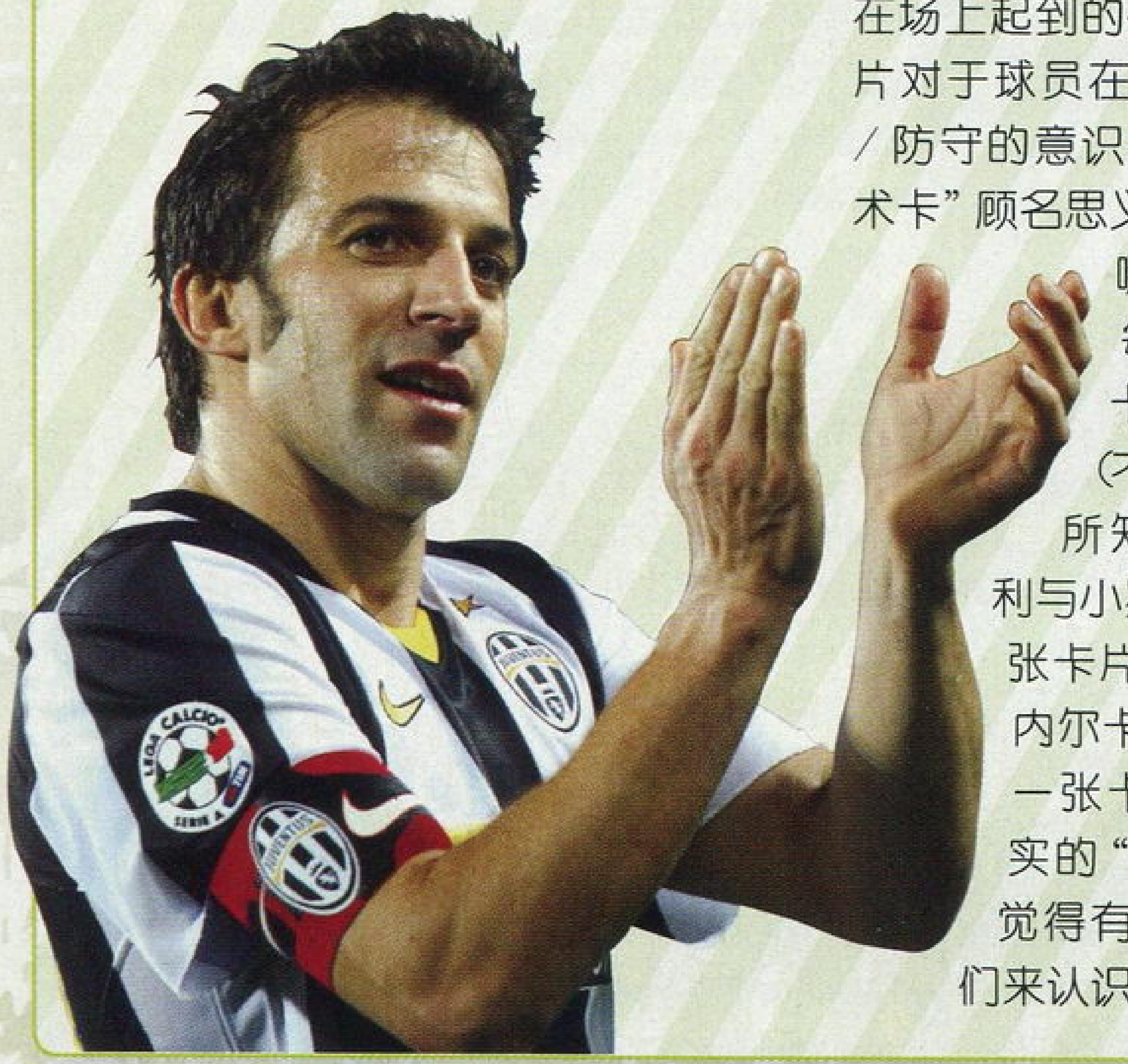
同以往能够依靠球队阵容来判断非实名俱乐部的"真身"的系列前作所不同的是，《PES2010》的非实名俱乐部是从头到脚完全架空的——比方说希腊球队 Marchidegna 队里就只有希腊球员，俄罗斯球队 Alashergokh F.C. 队里就只有俄罗斯球员——这对于欧洲球会来说几乎是不可能的事情。我们只能期待后续有熟悉欧洲小球会的玩家制作球队存档来解决这一问题了。



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE.All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. © 2008 Konami Digital Entertainment

卡片系统详解

作为本作的一个重大改变，卡片系统进一步地挖掘了“球员特殊能力”为比赛带来的种种影响，种类更多、用途更广，全部的卡片数量达到了 43 张之多，制作小组把卡片大致分为了 3 类，分别是“攻守意识卡”、“球员风格卡”以及“技术卡”。其中“攻守意识卡”只有 1 张，算是球员的基本卡片，绝大部分球员都拥有这张卡，玩家可以利用这张卡片来决定球员在场上或攻或守或是攻守平衡；“球员风格卡”主要针对的是球员在场上起到的作用，共 21 张，部分卡片对于球员在场上的位置以及进攻/防守的意识都有明确的规定；“技术卡”顾名思义指的是球员都具备了哪些技术，也有 21 张。每名球员能够装备的卡片数量上限是 11 个（不含 C01 卡），目前我们所知的“卡片达人”是亨利与小罗，他们分别都拥有 11 张卡片，不能再多了，而像阿内尔卡这样级别的球员居然一张卡片都没有，是名副其实的“光板球星”，多少让人觉得有些诧异。下面就让我们来认识一下这些卡片。



技术卡

卡片编号	类别	作用	卡片编号	类别	作用
S01	Reacion	积极前插，反越位	S13	Long Throw	大力掷远距离界外球
S02	Passer	具备决定性一传的能力	S14	Quick Turn	克鲁伊夫式转身
S03	1-on-1 Finish	单刀成功率更高	S15	Marseille Roulette	马赛回转
S04	PK taker	点球成功率更高	S16	One-footed Roulette	单脚踩球式回转过人（如特维斯）
S05	1-touch play	不停球直接做出传射动作	S17	Elastico	牛尾巴过人
S06	Outside Curve	用外脚背传球射门	S18	Cross Over Turn	亨利式的脚后跟扣球过人
S07	Man Marking	擅长盯人防守	S19	Quick Scissors Dribble	快速踩单车过人
S08	Slide Tackle	擅长铲球	S20	Scooping	挑球过人
S09	Covering	队友失位时会主动补位	S21	Super-Sub	超级替补，替补上场能有良好的表现
S10	DF Leader	后防核心，主导造越位战术			
S11	Penalty Saver	擅长扑点球			
S12	1-on-1 Keeper	擅长扑单刀球			



■ S18，亨利式的脚后跟扣球过人。

球员风格卡（Playing Style Card）

卡片编号	类别	作用	适用位置	代表球员
P01	Overtapping Run	在边路积极进行套边下底（C01 卡状态不能为防守）	SB WB	阿尔维斯
P02	Deep Cover	全队参与进攻的时候自己留在后方保护防线（C01 卡状态不能为进攻）	SB	普约尔
P03	Classic NO.10	经典 10 号球员，盘活中场，送出绝杀（C01 卡状态不能为防守；）	AMF	里克尔梅
P04	Anchor Man	坐镇中后场保护防线的中场球员（C01 卡状态不能为进攻）	DMF CMF	亚亚 · 图雷
P05	Trickster	利用个人技术形成边路突破的球员（C01 卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF SS WF	伊布
P06	Speed Merchant	利用速度强行突破的球员（C01 卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF SS WF	沃尔科特
P07	Mazing Run	能够在边路灵巧突破的球员（C01 卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF WF SS	梅西
P08	Pinpoint Pass	能够准确完成大范围转移球的球员（C01 卡状态不能为防守）	CB SB WB DMF CMF	阿隆索
P09	Early Cross	能够配合锋线球员跑位快速发动 45 度斜长传的球员（C01 卡状态不能为防守）	SB WB CMF AMF SMF WF	格罗索
P10	Box to Box	从己方禁区到对方禁区，不惜体力不停飞奔的中场球员	DMF CMF AMF SMF	弗林斯
P11	Cut Back Pass	有能力下底突入禁区并在门前横传球给队友的球员（C01 卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF WF SS	亨利
P12	Incisive Run	从边路直接杀向中路禁区完成射门的球员（C01 卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF WF SS	梅西
P13	Long Ranger	具备远射得分能力的球员（C01 卡状态不能为防守）	CB SB WB DMF CMF AMF SMF SS	杰拉德
P14	Enforcer	中场凶狠的破坏型球员（C01 卡状态不能为进攻）	DMF CMF	加图索
P15	Goal Poacher	能够利用跑位接应队友的直塞球突破对手整条防线的球员（C01 卡状态不能为防守）	SS CF	托雷斯
P16	Dummy Runner	利用自己的积极跑位为队友扯出空当的无私球员（C01 卡状态不能为防守）	SS CF	库伊特
P17	Free Roaming	中前场自由人，会积极在最前参与进攻（C01 卡状态不能为防守）	CMF AMF SMF SS	杰拉德
P18	Extra Attacker	具备上前助攻能力的中后卫（C01 卡状态不能为防守）	CB	马奎斯
P19	Chasing Back	丢球之后有能力、有体力回追的锋线球员	SS CF	艾托奥
P20	Tails Man	该名球员拿球之后，全队阵形都会前移积极投入进攻，相当于“司令塔”特技（C01 卡状态不能为防守）	CMF AMF SMF	哈维
P21	Fox i n the Box	禁区之狐，总是能够在禁区抓住机会得分的球员（C01 卡状态不能为防守）	CF	托尼

实用技术 特快专递

提前感受大师联赛!



由于刚刚拿到游戏，因此还未能对本作的大师联赛有一个全面的了解，在这里我们可以先通过一位英国玩家在 Konami 欧洲总部试玩大师联赛的经历来感受一下本作的大师联赛。

（原文较长，在这里只对重要内容进行摘要）

★因为喜欢英超，喜欢马丁 · 奥尼尔（阿斯顿维拉的主帅），所以选了阿斯顿维拉。

★ 2010 的大师联赛依然只有两个级别，D1 和 D2。

★在正式进入赛季之前，首先是赞助商的环节。

●首先是一家荷兰的汽车制作商“Zaalachsk”，他给球队的赞助额是 3 年 140 万英镑，主场获胜的奖金是 6 万英镑，如果取得 3 连胜的话还会有 8 万英镑的额外奖金。但是，如果主场输球超过 5 场的话，赞助费用就会取消！

●此外还有两家赞助商也愿意赞助维拉队，他们分别是：法国一家名叫 Lesplindu 的消费电子商，他给出的条件是 3 年每年 66 万，获胜奖金是 6 万，没有任何附加条件；意大利的一家名叫 Alpilatteria 的食品公司，4 年每年 80 万，获胜奖金 6 万，也没有任何附加条件。

●另外，2.8 万个球迷组成的球迷俱乐部为球队带来了 420 万英镑的收入（估计是季票之类的）。这样，球队的总资金达到了 4600 万英镑（看着很多，其实刚刚够买半个 C 罗）。

★球队设定：

●4-3-3，卡鲁中锋，一左一右分别是阿什利 · 扬和阿邦拉霍尔，战术方面强调 PLAY SUPPORT。

●还可以对球员进行有针对性的训练，不同级别的主教练可以同时训练球员的数量以及训练效率也不同，比如可以让卡鲁专注训练提高射门成功率，让阿什利 · 扬提高带球的速度，等等，这些训练都会产生费用，需要从球队的总资金里支出。

★有了钱，就得开始花钱了。

●球队的主教练、体能师、队医还有球探都是要花钱的，默认的状态下他们的级别都是 LV.3，差不多要花 400 万，青年队还有球迷俱乐部的级别是 LV.2，差不多也要支出 200 万，再加上球员的工资，1200 多万就没了——这样就没钱投入转会市场了，狠狠心，把体能师还有青年队的级别降到 LV.1！

★冬季转会！

●和往常一样，你可以查阅大量的球员资料，看看有没有适合球队所需的球员。

●球探这个时候终于可以发挥作用了，球探可以为你调查球队心仪的球队的一些喜好，比如是否喜欢去英格兰踢球，对现在的东家是否满意，为国家队出场多少次，等等。

●球员的市场价值（Market ）等同于他的年薪，而转会费一般而言是他年薪的 8 ~ 10 倍左右。例如鲁尼的年薪为 6 百万，那么他的转会费则在 4 千万 ~ 5 千万之间。

★赛季正式开始。

●第一场与利物浦的比赛过后，教练说青年队的 Ximelez 是一名拥有不错潜力的队员，于是就将他从青年队提拔上来，给了职业球员的合同，22.2 万一年。（常玩大师联赛的玩家一定知道 Ximelez 是谁吧？）

●又过了几场比赛，教练说球队的主力门将，弗里德尔好像有点不开心，因为他的合同快到期了，为了能让主力门将把注意力集中到比赛本身，于是就又给他续签了两年的合同，但没想到按下葫芦起了瓢，Delfouneso 又觉得现在的位置不适合他的发挥，于是就面临两个选择，一是尊重他的意见让他打自己喜欢的位置，二是花点钱和时间训练他，让他适应新位置——不是笔小数目，差不多要 1000 万……当然了，如果以上两个选择都觉得不好的话，还有第三个选择——让他继续生闷气吧，于是就这样，Delfouneso 离一线队渐行渐远了……

●又过了几场比赛，一个大问题：球队的体能状态实在非常糟糕，一水的蓝灰箭头。看来体能师这一块的钱还真是不能省，咬咬牙把级别升到 4，终于，球队的体能状况开始好转了，真是一分钱一分货啊。

●欧洲联赛开打了，看起来《PES2010》的球队成绩是与现实中的球队成绩挂钩的，上赛季阿斯顿维拉获得了参加欧洲联赛的资格，所以在《PES2010》里也一样。《PES2010》获得了欧洲联赛的正式授权，从界面到场边的广告牌都是真实的，很好很强大。

●在赛季的过程当中还有“欧洲最佳球员”的评选活动，前三名分别是梅西、C 罗和卡卡，票数分别是 550、480 和 450。



成就/奖杯列表

名称	获得方法	成就点数	奖杯	名称	获得方法	成就点数	奖杯
First Glory	首场胜利	10	铜	Conquered Europe	在大师联赛中获得欧冠冠军	30	银
Winning Streak	十连胜	25	铜	NO.1 Club	在大师联赛中世界俱乐部排名第一	50	银
Come From Behind	逆转获胜	15	铜	European Footballer of the Year	你的队员在大师联赛中获得欧洲最佳球员殊荣	70	银
Last-minute Win	补时阶段绝杀获胜	10	铜	10 years of Service	大师联赛你的队员在队中效力 10 年	50	银
World Tour	在所有球场进行过比赛	20	铜	Internation Cup MVP	在一球成名模式中成为世界杯的 MVP	30	银
Gentleman	在近十场比赛中平均犯规次数少于一次	20	铜	Wanderer	在一球成名模式中为至少 4 个国家的 10 个俱乐部效力	40	银
Possession Play	在近十场比赛中平均控球率不低于 60%	25	铜	High Win Ratio(Online)	网战模式中近 20 场比赛保持至少 75% 的胜率	30	银
League Title	在大师联赛中获得顶级联赛的冠军	15	铜	Made the Knockout Stage	在欧冠模式中杀入 16 强淘汰赛	40	银
European Elite 16	在大师联赛中杀入欧冠 16 强	15	铜	Long Ranger	至少 35 米外射门得分	50	金
Pro Debut	在一球成名模式中完成你的处子秀	10	铜	World Champions	在大师联赛中赢得 Konami Cup	80	金
International Cup Debut	在一球成名模式中完成你的国家队世界杯处子秀	15	铜	Perfect Season	以不败战绩获得大师联赛、杯赛及欧冠联赛冠军	90	金
Winning Streak(online)	在网战排名赛中 5 连胜	20	铜	The Super Hero	在一球成名模式中同时获得世界最佳球员和欧洲最佳球员的称号	50	金
Hat-trick Hero	完成 5 次独中三元	35	银				
Ace Striker	20 场比赛中，近 5 场场均进球数不低于 2 个	40	银	European Champions	在欧冠模式中获得冠军	70	金
FK Specialist	射入 5 个直接任意球	40	银	Ultimate Player	完成上述全部奖杯（PS3 版独有）	–	白金

本作的成就 / 奖杯相比前作来说，难度可以说是稍稍有点降低，太变态没有，而像这种“在近十场比赛中平均犯规次数少于一次”之类的古怪规则也是从次世代版开始就一直保留下来的。可能对于很多玩家来说“一球成名”模式中的那几个成就比较麻烦，要花点时间去磨炼。另外像“大师联赛你的队员在队中效力 10 年”这样的要求，那就真的完全是时间与耐力的考验了，在看到这个要求的时候，你是不是也和小编一样，都在心里默默地算了一下自己玩过的最长的大师联赛有多少年了呢？

坐享轻松3G

从傻瓜相机到全自动家电再到智能终端，科技的神奇让操控化繁为简。为您创造轻松、高效、便捷的享乐生活。
面对一触即发的3G时代，您和您的手机准备好了吗？
通过诺基亚3G终端下载互联精灵，轻松便捷畅享3G精彩，一切就是如此简单！

轻松3G 社交网络随时聊
有诺基亚3G手机陪我，从此不寂寞，"人人"都在线！在网络社交平台上迅速结交好友、随时随地传情达意，自由自在畅快沟通！

轻松3G 新鲜视频随身看
3G时代让视频分享零时差。随心搜索、浏览、上传、转载，用诺基亚3G手机看优酷视频，影音身临其境，精彩转瞬即享！

轻松3G 手机杂志随心翻
诺基亚3G手机随身，新鲜趣闻少不了。随时随地"翻"看VIVA炫彩手机杂志，时尚、体育、旅游、健康、生活等新鲜资讯，近600本杂志在手，尝鲜就现在！

轻松3G 娱乐头条随意享
玩转娱乐潮头，诺基亚3G手机同步新浪网娱乐版块，娱乐界劲爆新闻、潮流前沿的热辣资讯，第一手的娱乐猛料，你就是娱乐达人！

轻松3G 劲爆游戏随便玩
玩的就是劲爆！用诺基亚3G手机畅玩"打砖块2"、"孢子生命起源"、"雷曼游戏"、"X战警"等多款火爆手机游戏，单机玩刺激，联机炫胜利，一样畅快玩到爆！

轻松3G 生活指南随处得
玩主互联精灵，让你搜罗每座城市吃喝玩乐等全方位信息，成为都市时尚新贵，轻松晋级圈中焦点、变身生活资讯潮人。

轻松3G 音乐酷浪随我听
海量原创音乐，随行随畅听！诺基亚3G手机同步A8音乐平台，火爆原创音乐汇，超50000首音乐任你赏，潮乐派对全天候！

轻松3G 中文好书随我看
"字"恋新看点！用诺基亚3G手机上"起点中文网"，电子书库，武侠、都市、言情、历史、悬幻、军事、游戏……无所不包，数万本精彩好书，要你好看！

轻松体验更多3G应用软件，就在诺基亚ovi商店！



Nokia N97 mini

游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条



本期的游戏进行时就由我这个新编辑为各位主持了，当然也请一直关注这个栏目的读者们多多关照了。9月17日以来大作好似山洪一样袭来，玩家们想必都抱怨时间不够用了吧。近期热门的角色扮演游戏便是PS3版的《薄暮传说》了，虽说是强化移植，但厂商的诚意也吸引了很多玩家乐在其中吧？另外，当读者们拿到本期UCG时，想必一定早已沉浸在《未知海域2》的世界中了。掌机平台则主打《伊苏7》、《428 被封锁的涩谷》、《天诛3 携带版》和《超时空要塞 终极边境》这几个游戏。可以说，无论是家用机玩家还是掌机玩家，在秋季大作潮之中肯定能找到一个热衷的游戏，废话不多说，下面奉上几个游戏的实用技巧，希望给仍然奋战在各自喜好游戏中的玩家带来一点帮助吧。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

实用技术 游戏进行时

天诛3 携带版

隐匿、暗杀、一气呵成！

原名	天诛3 携带版
机种	PSP
类型	动作



levelup.cn 格兰霍特团长

立体忍者活剧游戏——《天诛3》于8月27日再次移植到了PSP平台上，游戏除了包括PS2版《天诛3》和《天诛3 回归之章》的所有内容外，还增加了一些新要素，究竟有那些新要素的，让我们接着往下看

PSP版新增要素一览



1.新增忍具“眩み玉”和“超命丹”，

“眩み玉”有能令全范围的的敌人一定时间失明的效果，实战中非常好用（全屏范围以及被砍掉后依旧能够爆炸）

“超命丹”使用后一定时间内攻击力大幅上升，不过HP会变为1，实战中不推荐使用，如果硬要用的话推荐配合“眩み玉”再使用。

2.新增奥义“壁蓑”和“死体移动”

“壁蓑”效果为贴近墙壁后按□键可以隐藏在墙壁上，实战中使用效果很一般，需要在特定的关卡完成九字真言的奥义才可以使用。

“死体移动”一开始就可以使用的新技能，靠近敌人的尸体后按住R键蹲下在按○键就可以拖着尸体移动，可以防止敌人发现尸体进入警戒状态，实战中作用微乎其微。

3.简单难度下可以从死亡的地点继续游戏。

4.每个角色增加新的关卡。

5.画面变更为16：9。

可使用秘技一览

由于PSP版按键比PS2要少一部分，因此原版的秘技无法全部使用，目前已测试可以使用的秘技有以下几个。

1.忍具全部出现：忍具选择画面中先同时按住L+R不放，然后按顺序输入↓、□、□、→、□、□、↑、□、□、←、□、□。



2.忍具10个增加（每用一次全部道具增加10个，上限99个）：忍具选择画面中先同时按住L+R不放，然后按顺序输入□、□、□、→、↓、←、↑。

3.体力全恢复：游戏中暂停后按顺序输入←、→、↑、↓、□、□、□。

4.demo mission（试玩版任务，输入后直接进入游戏）：在标题画面直接输入↑、↓、→、←、×、×、×。

忍杀的一点心得



本作中只要仔细观察敌人的行动规律，想要忍杀敌人都不难，其中只有三种情况的忍杀有一些难度，下面说一下笔者的一点心得。

1.在有水的场景忍杀敌人比较麻烦，当然如果有复数敌人距离太近的话推荐用忍具，例如“雾隐れの术”或“钢丝”等，如果敌人只有一个的话可以用翻滚接近敌人再忍杀，连续使用2段跳接近也是个不错的方法，不过要注意落地时一定要按着R键，这样才不会发出声音惊动敌人。翻滚或跳跃后气配表在90以上直接按键忍杀，成功率几乎100%。

2.在旱地形上敌人比较集中时，可以根据敌人之间距离的位置来决定忍杀的方法，如果两人距离大约有气配表40到50之间的距离，可以看准时机等一名敌人转身后冲上去直接忍杀，这样剩下的一个就算发现你也只会处于“视”状态，不过要注意在“视”状态下的杂兵会有两种反应，一种是看着你不动，另一种是向你走来，前者在完成忍杀后迅速蹲下即可解除该状态，如果是后者的话就要迅速蹲下并向后翻滚脱离敌人的视线范围。

3.部分敌人可能转身的时间比较短，在转身后只有短短5.6秒时间接近，遇到这种情况可以仔细观察敌人的行动，找准机会冲上去，当敌人察觉你并由“视”状态转换为“！！”状态这个过程大概有2秒的时间是可以进行忍杀的，只要在进入“视”状态前距离敌人以及到75以上时就可以直接冲过去，在气配表到90的时候按下□键可以直接忍杀，一气呵成下忍杀一般都不会失手，当然这种忍杀在实战当中需要多加练习才行，一定要掌握好对敌人距离的把握才能得心应手，成功的话一般都是一个半字的正面忍杀。



薄暮传说

原名	薄暮传说		
机种	PS3	类型	角色扮演

“百合”与“洗衣机”的实用之道



想必一直奋战《薄暮传说》的玩家不在少数吧，本次新增加了很多要素的确是非常厚道的，不过我还是想带给大家一些比较实用的东西吧，目前的游戏时间是72小时，二周目开了UK难度刚完成了“凶海乙女的挑战状”这个分支任务，不知道各位的进度如何呢？

实用技术 游戏进行时

一周目刷GRADE的快速方法

由于本次PS3版通关后可以继承的东西增加了几项，所以GRADE就显得更为重要了，除了正篇中选择NORMAL难度和HARD难度可以获得G值之外，通关后获得的G值远远不够用。虽说是老方法，但在这里为了照顾新手还是拿出来说明一下。

其实原理非常简单，就是用爆气后咏唱时间为0的特性连续使用魔法，然后再配合技能“スペルエンド”来减少魔法结束后的硬直时间，之后反复爆OVL即可无限循环。

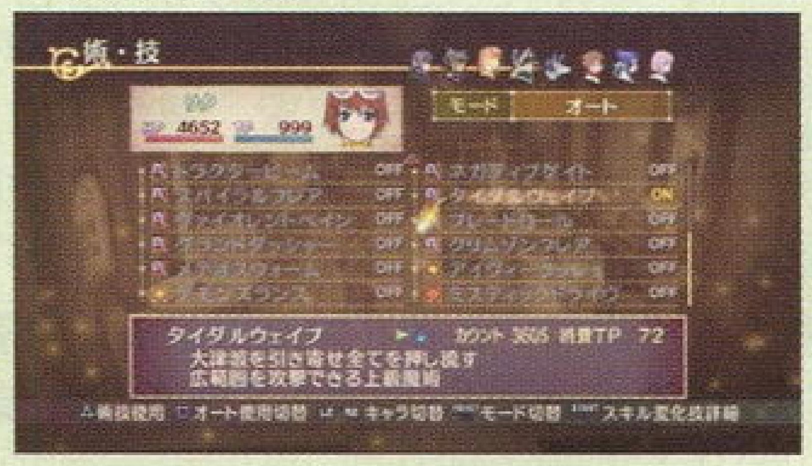
使用角色：丽塔

选择难度：HARD（废话了）

地点：沙漠

具体方法：把除了“タイダルウェイブ”以外的其他魔法全部关掉，禁止使用FS，战术设定为无视HP行动，禁止使用道具，使用OVL1级，装备伤害固定为1的技能和“スペルエンド”。饰品方面还是推荐装备任何魔法和技术消耗TP1的指轮（在孤岛上用点券换），如果没有的话就尽量多装备TP回复的首饰和技能。另外三个队员最好装备GRADE提升20%的首饰，战术设置随意，但必须关掉FS和禁止使用OVL，要攻击敌人的话千万装备上伤害固定为1的技能。

具体操作：在沙漠里最好一次性拖上8个敌人单位，这样OVL槽就不用担心了，首先自己控制丽塔爆气，然后跑去场地中央使用タイダルウェイブ，等把敌人乱到边缘后就可以切换成自动模式了，随后放下手柄去做其他事吧，2个小时后回来看成果即可。



友情提示：1.关于主角“百合”爱称的由来　我们的主角名字为Yuri，在日文中还有“百合”的意思，所以朋友们会一直看见百合百合的这么叫他。2.关于丽塔“洗衣机”爱称的由来　其实看过了如何用丽塔来刷GRADE之后，大家都会不约而同地想到用洗衣机这个名词来形容她……

关于无限连的具体方法



虽说这是系统不严谨的又一表现，但也是游戏中必须学会的方法，不然想对付UK难度下的BOSS还是很有难度的。这次《TOV》的UK难度敌人的能力也是全《传说》作品中最高的，倍率为4.5，比《深渊传说》还要高0.5。后期的杂鱼和BOSS随便秒人，UK难度下新增隐藏迷宫的最终BOSS的物攻更是高达7500……方法还是老的了，有兴趣的朋友可以参照一下Levelup论坛传说区版主“石破天惊”的录像。

推荐使用角色：百合

必要装备：TP消耗1的指轮，タイラントフィスト（需要合成）

必要技能：扩散和水尘，各种能够让特技、变化技、奥义之间互相连接的技能

具体操作：开战后最好绕到敌人身后，按照普通攻击1HIT+圆闪牙6HIT+圆闪袭落7HIT左右+峻圆华斩8HIT+圆闪牙6HIT这样连下来正好是28HIT，如果不够的话可以补一个“苍破追莲”或“爪龙连牙斩”。接下来进入OVL状态无限圆闪牙即可，OVL状态快结束时用奥义出BA技“天狼灭牙·水莲”，等敌人从空中倒地后按住L2追打一下，之后反复即可。

这个方法对一些很会受身的BOSS和体型巨大的敌人无效，体型巨大的敌人只要稍微变化一下也能无限连，而容易受身的敌人例如“双子二人组”（关于凶海乙女的挑战状）和BOSS雷文大叔就非常难连，当然无耻的方法还是有的，这里就不放出来了……上面介绍的那套已经能够屈死很多BOSS了。

未知海域2 纵横贼道

原名	未知海域 2 纵横贼道		
机种	PS3	类型	动作冒险

“疯狂惨烈”并不让人惨烈



本次“船长2”的最高难度相比前作要低了不少，回想一下全26章中，最难的部分莫过于最后的BOSS战了。其他场景中也有部分难点，但总体感觉还是无法和前作相提并论，如果能把《使命召唤》的老兵难度打通，那么“船长2”的最高难度什么的完全不在话下，下面就挑几个比较难的关卡小析一下。

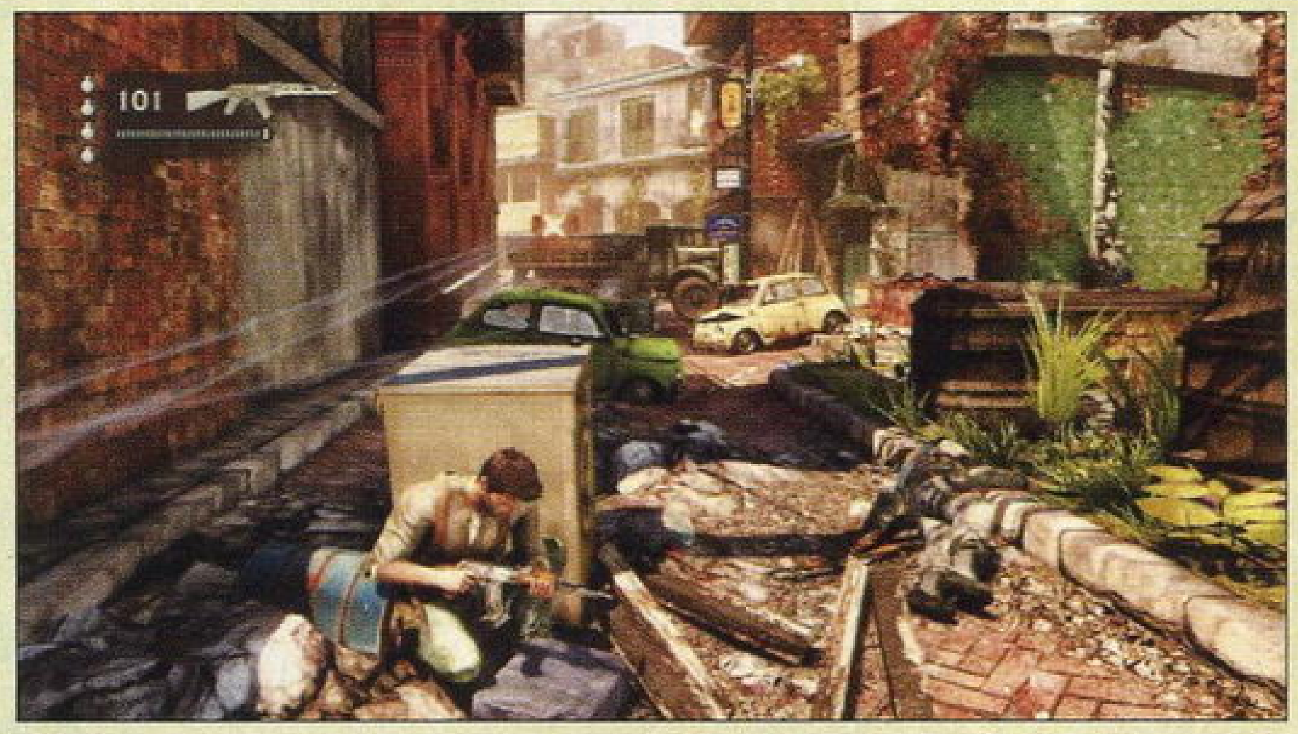
第4章

1. 寻找炸药这里还是颇有难度的，由于是最高难度，一上来会带给玩家很大的压力，一开始岩石后面有两个敌人是可以拧断脖子的，之后用AK-47直接干掉其他敌人，再往前走的话就会被围攻了。这里推荐先到前方的桌子上拿到左轮手枪，6发子弹足够干掉大半敌人了，之后躲藏在掩体后面即可安全。

2. 机枪塔楼这里是本章中最有难度的，敌人会从两个方向包抄你，算上满子弹的AK和4个手雷，外加一把手枪都不能把他们消灭干净，首先正面过来的第一批敌人可以用2个手雷全部干掉，第二批敌人会从后面的山顶上跳下来，这时推荐向右移动，先帮助苏利文把所有敌人都清理干净，之后绕回去躲在机枪塔楼下，等时间一到扔个手雷上去即可搞定收工。



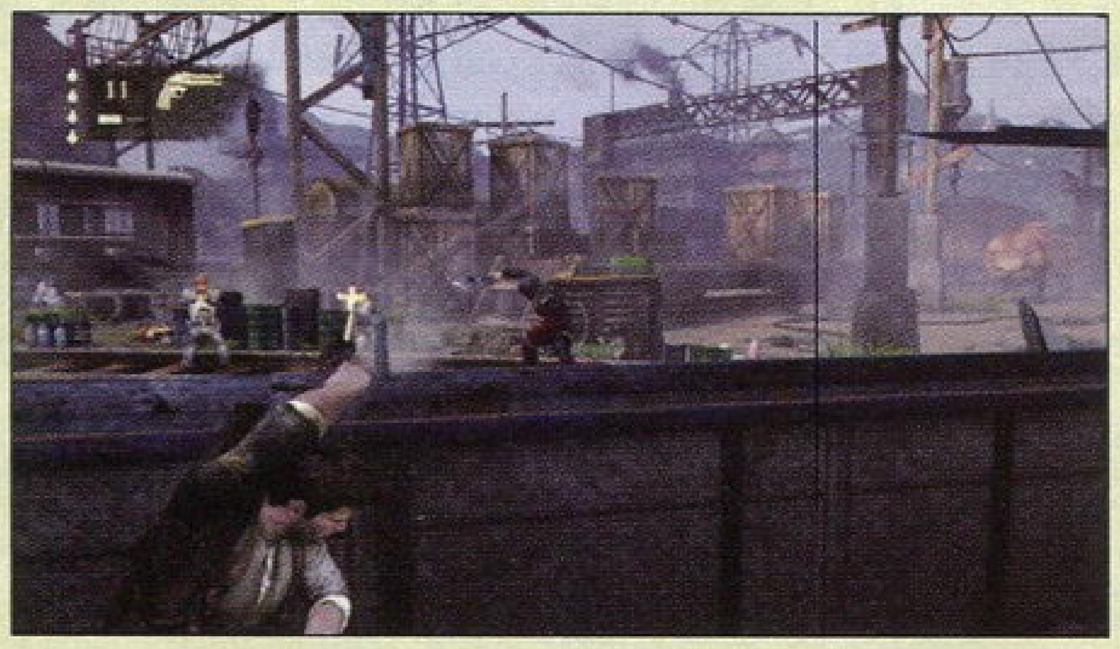
第6章



1. 街道内的大战颇有难度，第一要求速度，第二要求技巧。克洛伊扔完手雷后先配合她快速清理掉正面的敌人，第二批敌人会从大厅里走出来，迅速拿上RPG瞄准扎堆的敌人就能全部摆平。之后冲上神殿，敌人的吉普车会从右面开过来，乘车上的人都还没下来前赶紧扔2个手雷通通炸飞。接下来最后一批敌人会从后方出现，这时只要用吉普车上的机枪扫荡即可。

2. 和直升机对战时很有难度，关键不是直升机本身缠人，而是那几个杂兵很讨厌。在对战前最好拿到左轮手枪，和直升机僵持一会后这几个杂鱼就会出来碍事，用左轮点掉后和直升机一对一就没有难度了，关键就是一个字，要“准”。

第12章



等敌人靠过来之后用盲射干掉，左面会有狙击手出现，换上狙击枪快速干掉。然后继续躲在掩体后面换上霰弹枪，镜头要对着左侧看，一会儿有两个敌人跳进来，扔1个手雷即可解决。然

列车里的难度非常变态，笔者不断牺牲终于摸索出了一个比较安全的方法。首先躲在掩体后面换上霰弹枪和双发手枪炮，不要乱抬头，后靠着右侧的窗户盲射掉过来的敌人，外面的其他敌人包括狙击手等等全部无视掉，接下来只要留意别被手雷炸到就能过关了。

第20章

村子里的混战是我觉得全部26个关卡中第二难的，对付坦克的第一阶段会在房顶拿到RPG，这里只有一个能够躲藏的掩体，而且容易被炮弹炸飞出去，乘着坦克开炮后装填弹药的间隙快速跳下楼，冲进前面的一个屋子后马上扔一个手雷解决掉杂鱼。爬到楼顶后前方还有一个敌人拿着RPG，同样乘着坦克开炮后的间隙干掉，如果屏幕已经变白的话，先躲在房子里休息一会。一旦通过前方的绳索就是记录点了，接下来再对付坦克就没有难度了。



第26章



最终BOSS可以说是最最艰难的，除了绕圈子几乎没什么有效的方法对付他，最后一个阶段他会扔出4个手雷，而且那威力比RPG都要大，稍有不小心就会被炸晕，等你起身的时候多半就会被“砰砰”两枪干掉了……仔细算算自己挑战了不下十几次吧，需要耐心和熟练的技术操作，在攀爬时的一些多余动作很可能会让你功亏一篑，最终战还真没什么比较好的办法，尽量围绕着场景转，慢慢消磨，切勿急躁，大树边的一个小平台可以多加利用。

勇者斗恶龙IX

勇者冒险日记 Vol.5

原名	ドラゴンクエストIX 星空の守り人
机种	NDS
类型	角色扮演



近期更新的任务奖励都与“合成配方”有关，对于追求“炼金作成コンプ率”的玩家来说无疑是个好消息，不过要收集到这些高级道具的合成素材并非易事，多探索“藏宝洞穴”肯定是免不了的。近期Wi-Fi商店为了配合即将到来的“万圣节”已经开始推出相关的稀有装备购买权限，有条件的玩家一定要找好友帮忙，不然一旦错过，道具收集率的怨念又不知道什么时候才能消除了。（笑）

No.142 愿いをかなえで★

必要条件	完成任务No.55
任务NPC	ウォルロ村右上精灵之泉中的女性
任务奖励	メタスラヘルム（ひかりの石）

接受任务后会得到重要道具“トガリアのしずく”，之后任意完成5个任务（建议选择可重复接受的任务，例如任务No.1等）再与委托人对话即可。

No.143 さまようる王

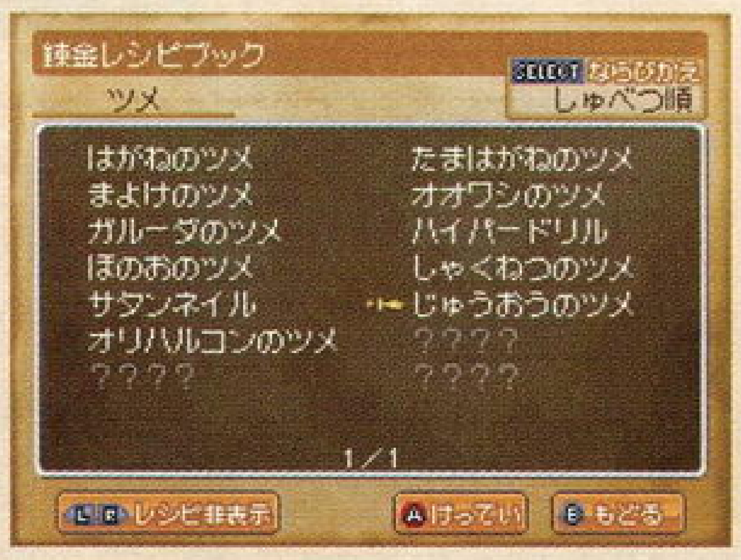
必要条件	完成任务No.141
任务NPC	ベクセリア左上方区域封印洞穴B1F国王的灵魂
任务奖励	スーパーリング

前往“藏宝洞穴”在与Sキラーマシン的战斗中使用特技“ぬすむ”偷到任务道具“国王の印章”。

No.144 武器かじ屋の悲愿

任务NPC	セントシュタイン城武器屋中的灵魂
任务奖励	オリハルコン、配方书“メタル炼金の极意”

在“夜”时间段才能见到委托人，之后需要先分别使用“ちからのゆびわ”（きんのゆびわ可在カラコタ道具店购买，とうこんエキス所需合成素材都可从采集点采集）、“ルビーのげんせき”（采集点采集）合成得到“ちからのルビー”；“龙のうらこ”（サンマロウ北方洞穴中的オーシャンクロー掉落）、“ルビーのげんせき”合成得到“まもりのルビー”；“しにがみの首かざり”（LV70以上藏宝洞穴随机刷取）、“せいじゃのはい”（カラコタ桥使用8个小金币交换）合成得到“ラッキーペンダント”，接着将以上三种成品再进行合成得到“ロイヤルバッジ”。最后在LV50以上的藏宝洞穴开启蓝色宝箱刷到武器“まじゅうのツメ”，再将它与“ロイヤルバッジ”和9个“まじゅうのツノ”（グビアナ城附近的オクトスパイカー掉落）和合成得到“じゅうおうのツメ”交给委托人即可。



No.145 名をうばわれし王

必要条件	完成任务No.143
任务NPC	ガナン帝国城入口的将军
任务奖励	おうじゃのマント、配方书“传说の防具の炼金方法”

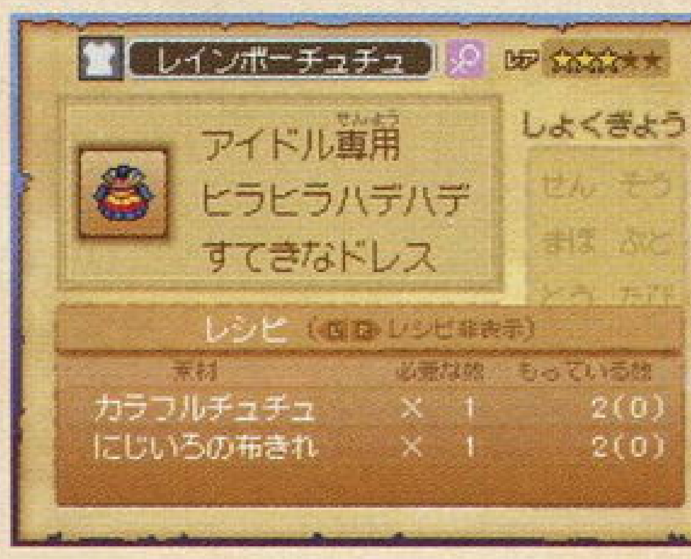


前往“ガナン帝国城”4F原来触发BOSS战的地方进行强制战斗。敌人主要以魔法攻击为主，所以如果我方全体事先已经学会了盾系的“ミラーシールド”技能，一开始就是使用便可依靠魔法反射效果快速削减敌人的体力，而其偶尔发动的全体攻击使用全体回复魔法也可轻松应对。

No.146 せんぱいとお呼び！

必要条件	完成任务No.39
任务NPC	天之箱舟内的桑迪
任务奖励	ギャルの服

使用“アギロホイッスル”乘坐天之箱舟并在飞行途中按B键进入内部，接受任务后需要收集4个物品，其中“ちょうのはね”要消灭或偷盗“カラコタ桥”附近出没的しびれあげは；“ゆめみの花”可在“サンマロウ”入口的道具店购买；“ミスリルこうせき”直接从采集点采集；“レインボーチュチュ”则需要先收集“よごれたほうたい”（消灭或偷盗グビアナ城地下水道出没的マミー）、“ひかりの石”（采集点采集）、“おまつゆのいと”（采集きよめの水与购买ナザム村的まだらくもいと合成）合成出“にじいろの布きれ”，然后再将它与“カラフルチュチュ”（セントシュタイン防具店购买）合成即可。





真·女神転生 STRANGE JOURNEY

"《真・女神转生》系列"凭借其独特的世界观、深邃的游戏系统加上金子一马的恶魔人设，多年来一直拥有着可观FANS数量。随着系列最新作《真・女神转生 奇幻之旅》（以下简称《奇幻之旅》）在NDS平台登场，不少玩家当年的热情又重新被激起，游戏本身超高的素质也没有让FANS失望。下面让我们带着惊喜与期待，开始这次回归原点的"奇幻之旅"吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 九兵卫　美编 木仙

通关时间：主线流程约需40小时左右。

真・女神转生 奇幻之旅	Atlus		角色扮演
NDS	真・女神转生 STRANGE JOURNEY		日版
	2009年10月8日发售	1人	5800日元
	无对应周边		

系统解析

迷宫探索

作为系列的一大特色，《奇幻之旅》的迷宫探索部分继承了第一人称视角这一经典要素，游戏中为玩家准备了9个不同地貌的迷宫，每一个迷宫又有数层以及数个隐藏区域可供探索，对于喜欢挑战迷宫探索的人来说，本作绝对物有所值！采用第一人称进行迷宫探索，这样能带来前所未有的临场感，而通过画面左上角的地图，玩家也能纵览周边场景的地形，弥补了第一人称在可视范围上的不足。

这里要提醒初次接触系列的玩家，在迷宫中除了会踩地雷式地遇敌，主角还要面临场景中各种机关的威胁。有些特殊地带是一片漆黑的，有些是会全体受到HP伤害的，还有些是会强制移动或者睡眠等等。另外，迷宫中的部分地板是伪装的落穴，玩家一旦踩下去就会掉落至下一层，所以探索时务必要小心。

装备品与素材

在本作中，仲魔没有装备品的设定，而主角的装备品则被分为剑、铳、防具以及饰品（アクセサリー）这四种。



除了装备品，游戏里还存在着各种部件（アプリケーション）的设定。其中主部件（メインアプリ）关系到剧情的触发，通常由迷宫中获得的道具研发而成；而副部件的可以在存盘点进行切换，它们能给主角带来一些不同的附加能力，副部件的获得方法同样是以迷宫中的素材进行研发。

素材方面，本作中存在一种名为Forma（フォルマ）的物品，需要利用探查器对其进行扫描才能获得。迷宫中获得这一素材后（重要的稀有Forma会有特殊提示），将其拿到实验室进行研发，玩家就能获得一些重要部件和道具，这也是触发流程的一个基本方式。

仲魔



仲魔可以说是整个游戏乃至"《女神》系列"游戏的灵魂所在。游戏中原本只身一人的玩家，在仲魔的帮助下才能不断翻越难关并最终拯救世界，这是推动游戏发展的前提。

要想获得这些仲魔，方法有两个：一是使用已知的恶魔密码在恶魔全书中登录并且召唤（具体会在后文中为大家介绍）；二是在战斗时与敌方的恶魔（主角专有指令）进行交涉，只要讨得对方的开心，玩家就可以要求恶魔加入我方的队伍；

恶魔会话

关于恶魔对话的规则：玩家要先与恶魔进行会话，交流的方式根据不同恶魔的性格与爱好而异；当恶魔因为交流而心情大好时（心情好，画面上方的NOW TALKING字样会变绿，反之会变红），就可以提出交涉了，除了要求对方成为仲魔，玩家甚至还可以向恶魔索取道具等等；既然是交涉自然也要付出一定代价，恶魔会向玩家索取物品、HP值或者MP值，只有以此来展示自己的诚意（当然也可以不给），恶魔才有可能成为我们值得信赖的同伴。完成以上步骤，如果玩家的等级在恶魔的等级以下，恶魔会以"太弱"为由而拒绝加入，这点要格外注意。另外，每当满月时恶魔也会由于过于兴奋而无法与人类进行会话。

在本作中，阵营也是影响恶魔会话的一个重要因素。Law阵营的恶魔偏向于注重秩序的话题，Neutral阵营的恶魔偏向于随和与折中的话题，Chaos阵营的恶魔更加喜欢无秩序且不受束缚的话题，这点在与恶魔对话的过程中要善加利用。阵营与主角过于对立的恶魔会比较难以交涉。

游戏中玩家可以携带的仲魔数量最初是有限的，后来随着剧情的发展可以扩充到12名。当然，战斗中我方除主角以外只能有3个同伴，玩家可以随时通过"召唤"或者"归还"来改变队伍的组成（成员满了还可以删除）。

©ATLUS CO.,LTD. 1992,2009

阵营与属性

Law、Neutral、Chaos 这三个阵营的划分是系列的老传统了。主角的初始阵营为 Neutral，在一些特定事件以及 BOSS 战前的对话中，不同的选择会给主角的阵营归属带来对应的影响，玩家可以借此自行调整自己的阵营。辨别主角阵营的方法有两个：一是观察主角名字的颜色，另外一个则是观察选择调查地图时的锥形标志，蓝色为 Law，白色为 Neutral，红色为 Chaos。



通常在流程中，和阵营的归属关系比较密切的是协力攻击的发动条件，因为只有同属于一个阵营，协力攻击才能在战斗中被使用，这是需要注意的。而说到恶魔的阵营，除了 Law、Neutral、Chaos 这三个大阵营，每一个阵营之下又被分为 Light、Neutral、Dark 这三个小类，在恶魔状态栏中会因此被标记为 L-L、N-L、D-L、L-N、N-N、D-N、L-C、N-C、D-C 这九种（阵营在后），它们在恶魔会话时会有微妙的差异。

关于终盘前主角阵营的调整方法

由于进入终盘前，只有当主角归属于 Neutral 阵营才能看到三条路线的结局，所以如何在此之前将主角的阵营进行调整就是一件很重要的事情。调整的方法有两个：一是平时就尽力让主角往 Neutral 发展，对话时不触及其他两个阵营的分支；另一个方法则是万不得已时的补救之计，如果在进入终盘前仍然无法变为 Neutral 阵营，可以去完成游戏中遇到的第一个 EX 任务（アントリア B1F 入口附近的妖精任务），接着它会迁移至アントリア 1F 的左侧区域，完成它委托的"ここに妖精の街を作りたい"的系列任务（共 5 个）。之后再和附近的ゴブリン反复多次对话，这样就能达到调整阵营的效果：向 Law 阵营调整的对话分支——穴掘りを手伝う、そいつは良かったな；向 Chaos 阵营调整的对话分支——静观する、そいつをよこせ。（效果不明显，需多次对话）

战斗与技能

本作的战斗以踩地雷的方式进行触发，不过玩家也可以提前估计遇敌的时机。具体方法就是观察上屏幕中画面正上方的探查器预警灯。预警灯最初为蓝色，随着玩家在迷宫中的走动，它会由黄变红直至触发战斗后重新变为蓝色。

游戏的战斗最多可以由主角外加三个仲魔同时上场。主角可以选择普通攻击、铳攻击、使用道具、恶魔召唤／归还以及逃跑等选项，而仲魔在战斗中则可以执行攻击、技能（スキル）以及防御指令。





协力攻击COOP

协力攻击又被叫作 COOP，是本作引入的一个特色要素，也是战斗中能否轻松取胜的关键。顾名思义，所谓协力攻击就是指我方的一个成员在向敌人发动攻击时，其他的成员配合队友再进行一次攻击，简单地说就是二次攻击。活用这一要素，一回合我方原本只能最多发起 4 次攻击，有了协力攻击则能翻一倍达到 8 次，回报是非常显而易见的。

要想发动协力攻击，要求我方发起攻击的成员与协力的成员必须属于同一阵营，而且发起攻击的队员必须用技能攻击到敌人的弱点（MISS 则无效），这样就达成协力攻击的条件了，发动成功时画面中我方成员头像上会闪现出"！"号。在流程中的大部分 BOSS 战中，协力攻击都算得上是一把利刃，因此战斗中尽量攻击 BOSS 弱点并保证所有队员同属一个阵营就成了一条约定俗成的规矩。

恶魔合体

光靠恶魔对话来获得新的仲魔显然是不够用的，要想真正成为恶魔的驾驭者，就必须熟悉恶魔合体的相关法则，系列的老玩家对此应该再熟悉不过了。本作中的恶魔合体不再需要到指定的地点进行，而是只要随时打开主菜单就能够自由使用该系统，可以说是方便了不少。以下就从几个方面向大家详细介绍一下恶魔合体系统。

2身合体

2 身合体是最基本的恶魔合体，不同种族的恶魔按照固定的规律可以合成出新的恶魔，该恶魔可继承一项技能，但等级不能超过主角。合体时除了游戏中通过表格列出的数据，其合成的结果也会受到月相的影响，接近满月时会有较高几率出现合体事故，发生合体事故可能是合体失败，也有可能是得到了更强大的恶魔，结果随机。

种族一览

大天使	女神	妖虫	破坏
天使	妖鸟	堕天使	妖鬼
妖魔	天女	地母神	鬼女
邪神	凶鸟	夜魔	魔王
妖树	魔神	邪龙	恶灵
神兽	圣兽	幽鬼	外道
幻魔	妖精	灵鸟	神树
魔兽	地灵	魔人	秘神
龙王	死神	珍兽	狂神
妖兽	邪鬼	龙神	鬼神

特殊种族合成规律

游戏中大部分的恶魔种族都可以通过普通的 2 身合体得到，但也有少部分种族依赖于特殊规律才会出现。虽然条件有些苛刻，但这些种族的恶魔也往往拥有不俗的实力，玩家还是值得去一试的。

种族名称	合成规律
珍兽	装备副部件"珍兽コンバータ"、合体结果由"魔兽"变为"珍兽"
魔人	装备副部件"魔人コンバータ"、合体结果由"幻魔"变为"魔人"
秘神	装备副部件"秘神コンバータ"、合体结果由"魔神"变为"秘神"
狂神	合体事故

精灵合体

要想通过合体得到精灵种族的恶魔，就必须通过同种族的恶魔进行合体（对应关系如下表）。由于精灵种族与其他种族的恶魔合体可以在不改变恶魔种类的前提下使恶魔的等级发生变化，所以精灵种族又可以起到调整等级的作用，这对特殊合体能起到很大的帮助作用。

精灵种族合体一览

LV	属性	种族	名称	素材种族
8	L-N	精灵	アーシーズ	魔兽、地灵、夜魔
12	L-N	精灵	エアロス	天使、妖魔、妖精
16	L-N	精灵	アクアンズ	妖鸟、妖鬼、鬼女
20	L-N	精灵	フレイミーズ	天女、龙王、堕天使
21	L-N	精灵	ノーム	神树、圣兽、地母神
25	L-N	精灵	シルフ	灵鸟、龙神
28	L-N	精灵	ウンディーネ	女神、神兽
32	L-N	精灵	サラマンダー	幻魔、鬼神

精灵合体的等级变化

种族	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
女神	−1	+1	+1	−1	−1	−1	−1	−1
灵鸟	+1	−1	−1	−1	−1	−1	+1	−1
神树	−1	−1	−1	+1	−1	−1	−1	−1
天使	+2	−1	−1	+1	−1	+1	−1	+1
妖鸟	+1	−1	+2	−1	+1	−1	+1	−1
妖魔	−1	+1	−1	+2	+1	−1	−1	−1
天女	−1	+2	+1	−1	−1	−1	−1	+1
神兽	−1	+1	−1	−1	+1	−1	−1	−1
圣兽	−1	−1	−1	+1	−1	+1	−1	−1
幻魔	+1	−1	+1	−1	−1	−1	−1	−1
妖精	−1	+1	+2	−1	−1	−1	+1	−1
魔兽	+2	−1	−1	+1	+1	−1	−1	−1
地灵	+1	−1	−1	+2	−1	−1	−1	+1
龙王	−1	+2	+1	−1	−1	+1	+1	−1
地母神	−1	+1	−1	−1	−1	−1	−1	+1
龙神	−1	−1	+1	−1	−1	−1	−1	−1
鬼神	+1	−1	−1	+1	−1	−1	−1	−1
堕天使	+2	+1	−1	−1	+1	−1	−1	−1
妖鬼	−1	−1	+2	+1	−1	−1	−1	+1
鬼女	+1	−1	−1	+2	−1	+1	−1	−1
夜魔	−1	+2	+1	−1	−1	+1	+1	−1

密码限定恶魔①

本作有一些特殊恶魔是无法通过合体来获得的，只有以输入密码的方式得到。这里我们就将它们的对应密码提供给大家。

妖精デモニホ	等级	LV75	技能	てつけんせいさい、うちまくり、といき
密码	ないたりわらったりできなくしてやる			

御魂合体

以精灵与精灵之间进行合体，玩家就能得到御魂种族的恶魔。和精灵种族类似，御魂种族与其他恶魔合体可以起到在不改变种族的前提下提升不同能力的效果，利用御魂提升能力最多可以实现累计能力 +6 的效果。

御魂种族合体一览

精灵	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダー	アラミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	アラミタマ	アラミタマ	ニギミタマ	アラミタマ	－
ウンディーネ	アラミタマ	－	サキミタマ	サキミタマ	アラミタマ	サキミタマ	サキミタマ	サキミタマ
シルフ	ニギミタマ	サキミタマ	－	クシミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	クシミタマ
ノーム	クシミタマ	サキミタマ	クシミタマ	－	クシミタマ	サキミタマ	クシミタマ	クシミタマ
フレミーズ	アラミタマ	アラミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	－	アラミタマ	ニギミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	サキミタマ	ニギミタマ	サキミタマ	アラミタマ	－	ニギミタマ	サキミタマ
エアロス	ニギミタマ	サキミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	－	クシミタマ
アーシーズ	アラミタマ	サキミタマ	クシミタマ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	クシミタマ	－

御魂合体的能力变化

御魂	力	魔	体	速	运
サキミタマ	－	－	+2	－	+1
クシミタマ	－	－	+1	+2	－
ニギミタマ	－	+2	－	－	+1
アラミタマ	+2	－	－	+1	－

恶魔结晶

恶魔结晶（デビルソース）是与合体相关的一个特殊系统。要想得到每种恶魔不同的恶魔结晶，就必先将仲魔的解析度达到最高，这样其在升级时就会有很高地概率将恶魔结晶赠送给玩家，每种结晶只能同时持有 1 个。得到恶魔结晶最直接的好处就是可以在恶魔合体时为新的恶魔附加技能，最大为 6 个，继续附加则会覆盖恶魔本身的固有技能。这是强化仲魔能力的一个重要途径，玩家务必要加以利用。

关于恶魔解析度，指的就是对游戏中新遇到的恶魔的分析率。初次遇到新恶魔时，其在画面上会表现为一团蓝色的未知物体，随着与之战斗次数的增加，主角对该恶魔的分析率也会逐步提高，这体现在恶魔的状态与能力信息上。此外，如果通过合体获得该仲魔，那么也同样能增加对应的解析度。

合体事故的补充说明

由于合体事故随机性比较大，而且在合成强力仲魔的过程中非常关键，所以如何提升其发生规律就变成了一件很重要的事情。除了前面提到的受月龄的影响之外，装备一些特定的副部件也会对其产生影响：装备“フラカストロ”会令合体事故不再发生，装备“コペルニクス”只会发生合体事故，装备“狂神招来”可以在合体事故中更容易得到狂神种族。

概率变化	满月、新月	通常月龄
有恶魔结晶	1/16	1/32
无恶魔结晶	1/32	1/64

特殊合体

和 2 身合体不同，特殊合体指的是通过固定的恶魔以固定的组合来合体出新的恶魔，要求相对复杂，它的合体规则不受 2 身合体的限制，具体方法如下表：

特殊合体一览

LV	属性	种族	名称	合体素材组合
15	D–C	魔王	モラクス	LV8妖鬼オニ×LV7堕天使メルコム×LV7凶鸟イツマデ
19	N–N	妖精	ハイピクシー	LV2妖精ピクシー×LV9夜魔リリム×LV9妖鸟ハーピー
25	D–C	魔王	ミトラス	LV16堕天使ビフロンス×LV16夜魔フォーモリア×LV10邪鬼イッポンダタラ
30	D–N	邪鬼	じゃあくフロスト	LV12妖精ジャックフロスト×LV16妖精ジャックランタン×LV23夜魔インキュバス
33	D–C	魔王	オーカス	LV25外道ドッペルゲンガー×LV19妖鬼モムノフ×LV18恶灵マカーブル
34	L–N	幻魔	フロストエース	LV12妖精ジャックフロスト×LV29幻魔タム・リン×LV19天使パワー
38	L–N	幻魔	クラマテング	LV19妖魔カラステング×LV5妖魔コッパテング
40	D–C	魔王	キングフロスト	LV12妖精ジャックフロスト×LV34幻魔フロストエース×LV30邪鬼じゃあくフロスト
42	D–C	魔王	アスラ	LV29恶灵ピシャーチャ×LV27堕天使オリアス×LV25地灵カワンチャ
49	N–N	龙王	ウロボロス	LV33龙王ヴィーヴル×LV35邪龙バジリスク×LV22妖树マンドレイク×LV25地灵カワンチャ×LV21地母神ズェラロンズ
50	D–C	魔王	モロク	LV15魔王モラクス×LV41堕天使オセ
53	N–C	堕天使	ミスラ	LV25魔王ミトラス×LV49魔神インティ
55	D–N	死神	オルクス	LV33魔王オーカス×LV47死神ヘル
58	L–C	地母神	アシェラト	LV42魔王アスラ×LV45妖魔ヴァルキリー
63	D–C	邪龙	ティアマト	LV45地灵トラルテクトリ×LV61邪龙ムシュフシュ×LV46邪龙キングー×LV26圣兽バビルサグ
66	N–C	妖鬼	オンギョウキ	LV41妖鬼スイキ×LV36妖鬼フウキ×LV32妖鬼キンキ
70	N–C	夜魔	マーヤー	LV44地母神ハリティー×LV47夜魔サキュバス×LV23夜魔インキュバス×LV41圣兽アイラーヴァタ
72	L–L	女神	ノルン	LV49鬼女アトロポス×LV43鬼女ラケシス×LV37鬼女クロト
78	L–C	龙神	コウリュウ	LV42龙王ゲンブ×LV45龙神セイリュウ×LV46灵鸟スザク×LV48圣兽ビャッコ
82	L–L	大天使	マンセマット	LV60魔王アバドン×LV61天使ケルブ×LV47天使ソロネ
84	D–C	威灵	アリラト	LV59天女ペリ×LV69大天使アズラエル×LV63大天使イスラフィール
89	L–L	大天使	セラフ	LV61天使ケルブ×LV47天使ソロネ×LV38天使ドミニオン×LV25天使ヴァーチャー×LV19天使パワー×LV14天使プリンシパリティ×LV8天使アークエンジェル×LV4天使エンジェル
90	D–N	魔人	マザーハーロット	LV78魔人ペイルライダー×LV69魔人ブラックライダー×LV59魔人レッドライダー×LV49魔人ホワイトライダー
91	L–C	破坏神	シヴァ	LV69神兽バロン×LV68鬼女ランダ
92	D–N	狂神	マサカド	LV77魔神ハチマン×LV65鬼神ビシャモンテン×LV57鬼神ジコクテン×LV47鬼神コウモクテン×LV37鬼神ゾウチョウテン
94	D–L	邪神	デミウルゴス	LV84大天使メタトロン×LV77魔神ハチマン×LV75邪神サマエル

恶魔全书

恶魔全书就像是图鉴资料，玩家可以在主菜单的“恶魔データ”选项中进行查看。不同的是，本作为了让 FANS 能够体验更多的仲魔，特地加入了名为恶魔密码（恶魔パスワード）的系统。利用该系统，我们可以通过恶魔全书中的“登陆”选项，输入已知的密码就能将对应的恶魔记录下来（最多同时以密码记录 3 个仲魔）。不仅仅是记录，利用恶魔全书的“阅览”功能，玩家甚至直接可以将已经记录的恶魔直接召唤出来和自己并肩作战（需要花费不等的金钱）。这对于那些因为无法获得强力仲魔而苦恼的玩家来说，无疑提供了一条方便的捷径，让游戏的过程变得更加轻松。除了玩家之间相互交流恶魔密码，Atlus 还在官网上公布了一些稀有仲魔对应的密码，感兴趣的玩家不妨去看一下哦！

任务

和很多掌机游戏一样，本作采用的也是任务制的方式触发剧情。其中主线任务为必须完成，但顺序并非固定，流程中也会发生执行某个任务中突然出现新任务的情况（详见流程攻略）。而游戏的支线任务数量非常众多，玩家需要和各个迷宫中的恶魔 NPC 角色对话以接受任务，这些任务内容不一，想要全部将它们完成也是一项不小的工程。



流程攻略透解

序

①正式开始游戏前，ゴア队长会向主角提出 6 道问题，玩家所给出的答案将决定主角的成长类型。它们的对应关系如下表。这里向大家推荐“マジック型（魔法型）”，该类型的主角魔法防御力相对比较高，在对付后期一些 BOSS 以及隐藏迷宫内会有先天优势。



密码限定恶魔②					
伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	精密射击、レッグショット、见覚えの成长	
密码	とくてんぱすわーど +LAW				
伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	扫射、急所射击、见覚えの成长	
密码	とくてんぱすわーど +NEUTRAL ちゅうよう				

问题	No.	回答
1	1	铳を手放しナイフで应战の准备
	2	使える弾丸を探しに行く
	3	见つからないよう气配を消す
2	1	工作を优先し何もしない
	2	亲友の仇を取るため铳を击つ
	3	仇をとれる作战への变更を求める
3	1	任务を第一に交代人员を待つ
	2	生活できるうちは待つ
	3	すぐに归还する
4	1	ただちにキャンプへ急ぐ
	2	应援は他机に任せ给油に戻る
	3	近くに着陆し他のヘリを待ち合流
5	1	神职者を尊重し监视するにとどめる
	2	ただちに拘束する
	3	软禁などで行动を制限する
6	1	成功する（必选）
	2	无理だ
	3	わからない

推荐回答一览

成长类型	回答1	回答2	回答3	回答4	回答5	回答6	重点成长
アタック型	1	1	1	1	1	1	力
マジック型	1	1	1	1	3	1	魔
フィジカル型	2	1	1	2	2	1	体
スピード型	3	3	3	3	3	1	速
ラッキー型	2	2	2	2	2	1	运

アントリア



主线任务1　动力班クルーの救助

①依次前往医疗室与降车デッキ，触发剧情后有强制战斗；
②作为最初恶魔登场的是スライム，弱火属性，以主角的火炎击即可轻松消灭。

主线任务2　医疗室へ救助に向かえ

①再次前往ラボ（实验室）与医疗室，剧情战斗赢得胜利。

主线任务3　行方不明のクルーを救助せよ

①前往医疗室可以进行回复，在ラボ则能得到 10 个回复药；
②从降车デッキ进入アントリア，调查开始；
③进入迷宫后触发恶魔对话的教学，ピクシー可以成为玩家的第一个仲魔，大家记得活用它的回复技能；
④在地图左侧通道、右上方通道以及右下角通道内分别触发剧情与战斗，救助受困的队员。完成任务后返回舰船。

主线任务4　ヒメネス队员を救助せよ

①医疗室现在需要花钱才能进行回复，而实验室也可以进行一些道具的制作了；
②再次进入アントリア，前往地方右上刚刚无法通过的死路（"！"号表示）；
③使用探查器调查会出现新的通道，剧情后进入另一块区域；
④沿路往地图右下方行进，半路上依次有存盘点（ターミナル）和回复点。抵达右下角"！"号标识的大厅，游戏中第一场 BOSS 也就开始了。

BOSS 堕天使オリアス

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
7	250	－	－	弱	－	－	－	无	无

由于 BOSS 弱火属性，因此利用主角的火炎击可以轻松与仲魔发动协力攻击（详细请参考系统部分的介绍）。战斗中仲魔的 HP 如果小于 50 需要注意回复，队伍中有 3 名以上的同伴本战就很简单了。战斗结束后自动返回舰船。



主线任务5　エンジン・リアクターの复旧

①重新回到アントリア，来到刚刚与 BOSS 战斗的区域，这次进入右上方的动力室，调查后得到"トカマク型轨道电机"、"ヴェルヌの端末"；
②返回舰船，在实验室内将刚刚得到的道具交给工作人员，探查器强化后获得"フォルマサーチ"功能。

主线任务6　珍しいフォルマを采集せよ

①在实验室对话后再度前往アントリア，根据探查器的提示搜索并调查地图中的红色隐藏点；
②获得稀有道具"フェザーロック"就可以返回了，别忘了将其交给实验室，这样能够得到重要道具"アンロック A"。

主线任务7　特殊なエネルギー反应の调查

①游戏发展到这里就能够进行恶魔合体了，对话结束后再一次进入アントリア，此前最好充分准备一番；
②进入地图的右侧区域，从刚刚调查的动力室左侧通道来到迷宫的 B1 层；
③下了 B1 层一直走，与通道尽头的小妖精对话可以触发游戏中第一个 EX 任务"怪我した小さな妖精"；
④ B1 层大厅正中间的通道一直往下，从路左侧的楼梯进入 B2 层；
⑤ B2 层有不少通道都是单向的，所以只能按照先右后左的顺序往上方前进。另外，这里的每个门口前都有杂兵会阻拦我们的前进，必须将它们消灭；
⑥ B2 层最上方的大厅内发生 BOSS 战，之前可以存盘和回复。

BOSS 魔王モラクス

对话分支	おまえにも一理ある (Chaos) ／人间の方が正しい (Neutral) ／恶魔も人间も间违いだ (Law)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
10	700	－	耐	反	弱	－	－	无	无

BOSS 的攻击力不低，有全体伤害的技能，所以玩家如果有会全体回复的仲魔能轻松不少。除了攻击弱点，建议玩家装备具有火炎耐性的防具"エンシェント V"。另外 BOSS 会发动全体恐怖攻击，仲魔中了该状态会无法攻击或者自动退出队伍。



ボーティーズ

主线任务8　ボーティーズで机器观测を行え

①自动返回舰船后得到"ビーコン式观测机"，此时可以携带的仲魔数量上升为 10；
②分别在 1F 左右的两个地点触发剧情并发射"ビーコン式观测机"，完成别忘了在地图右侧存盘点上方的房间内使用探查器，调查后得到重要道具"开示の勾玉"，之后便可返回。

主线任务9　救难信号の发生源の确认

①带着"开示の勾玉"前往实验室可以得到"ゲートサーチ"，接着再次返回ボーティーズ；
②沿着之前的路一直往地图中心地带前进，半路中会触发两段关于ノリス的剧情，紧接着会自动进入下一个任务。

主线任务10　逃亡したノリス队员の搜索

①通过 1F 正上方的楼梯进入ボーティーズ的 2F，先往下再顺着右侧的分支走就可以来到通往 3F 的楼梯前。别忘了这里的地板上有落穴，掉下去的话需要重新从 1F 爬上来；
②到了 3F 一直往前走便能触发剧情，之后主角被恶魔直接带到 4F；
③和房间中间的ゼレーニン对话完成任务，分别调查上方和右上的墙壁出现隐藏门，再次与ゼレーニン交谈就会自动来到迷宫 8F 的ミトラスの部屋；
④对话结束后得到重要道具"悦乐の杯种"，接着便可以自动返回舰船了。

主线任务11　ゼレーニン队员の救出

①照例先去实验室生产新的装备，然后再次进入ボーティーズ；
②此时迷宫内不会遇敌，沿着刚才的路一直来到 4F，往深处走又会被带到其他房间；
③调查房间内四个角落的尸体，回到房屋触发剧情与 BOSS 发生交战。

BOSS 外道ノリス

对话分支	近寄って助ける（遭到全体伤害）／样子を见る (Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
12	650	－	－	－	－	－	－	无	无

BOSS 主要以物理攻击为主，部分招式会造成我方全体伤害，战斗之前玩家最好准备相应的对策。此战中全体回复非常重要，队伍中务必有掌握该技能的仲魔。BOSS 在濒死时会自爆，能给我方每个成员造成 20 左右的伤害，这也要注意。



④战斗结束后前往一个任务中遇到ゼレーニン的地方，从右下角的门来到隔壁的房间；
⑤与该房间右下角的天使マンセマット对话，接着走到房间左上角，从落穴掉落至 3F；
⑥原路返回 1F 得到"カイアストの镜"，在楼梯不远的通道内再次发生 BOSS 战。

密码限定恶魔③

恶魔	等级	技能	密码
伪人デモニカもどき	LV1	ヘッドショット、アームショット、见觉えの成长	とくてんぱすわーど＋こんとん
地灵バガブー	LV20	アギラオ、ムドオン	とくてんぱすわーど＋ばがぶー

BOSS 悪灵マカーブル

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
18	800	–	–	–	–	–	–	无	无

该场战斗的难度不是很高，BOSS 会使用咒杀属性的攻击但对玩家的威胁不是很大。推荐大家在实验室购买“ディスポイズン”，这样也能更快结束战斗。胜利后回到舰船，“ゼレーニン队员の救出”任务完成。



主线任务12	ボーティーズのロゼッタ入手

①此时探查器追加敌人搜索（エネミーサーチ）功能，玩家可以在迷宫中发现隐藏恶魔了；
②同样走先前的路，来到 4F 的走廊后一直往下，在地图中标示的位置使用敌人搜索功能触发 BOSS 战。

BOSS 夜魔フォーモリア

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
16	750	–	–	–	–	–	弱	无	无

BOSS 弱疾风属性，攻击方式比较单一。惟一有威胁的“狂气の粉碎”，相对其他 BOSS 而言也是小儿科了，战斗很轻松。



③继续往前调查并按下开关，这样 3F 走廊内以及 1F 的电梯就可以启动了；
④利用该电梯前往 4F 的另一块区域，走廊两侧的房间内会发生强制战斗。接着前进，通过楼梯来到 5F；
⑤ 5F、6F 都没有太多分支，直接通过即可。在 7F 走廊的尽头启动另一座电梯的开关，接着便是下楼坐电梯来到 7F 的另一侧，通过一道隐藏门就可以来到与 BOSS 战斗的区域了，之前可以存盘和回复。

BOSS 魔王ミトラス

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
19	1200	–	耐	–	无	–	弱	无	无

BOSS 的冰属性以及物理属性的全体攻击对我方的伤害值很高，如果没有对应耐性属性的仲魔会非常难打。除了以疾风属性攻击 BOSS 弱点，战斗中我方也可以给自己加一些提升防御或者能力值的技能。只要拥有足够的攻击输出，活用协力攻击，本场战斗也不会陷入持续的苦战。



カリーナ

主线任务13	エルブス号の重力子通信机回收
主线任务14	天使マンセマットが要求する恶魔



①回到舰船，此时玩家可以拥有的仲魔数上升至 12。在实验室与医疗室可以进行装备与仲魔的休整；
②在カリーナ右上区域的房间再次遇到天使マンセマット，对话后从地图下方进入迷宫的 BI 层；
③ B1F 有很大一片区域是被黑暗完全笼罩，玩家要凭借自己的方向感摸索前进，到了地图右下方标有“！”的房间就可以触发剧情了；
④再次退回 1F 内天使マンセマット所在的房间，接受它的委托后自动进入另一个主线任务“天使マンセマットが要求する恶魔”；
⑤完成该任务需要将女神属和妖兽属的两只恶魔交给它，如果玩家已经合体出或者队伍中已经拥有那便好说；如果没有，可以前往 1F 的迷宫出口处附近和那里的机动班队员对话，他会告诉玩家对应女神属和妖兽属的两个密码，玩家只要在恶魔全书中输入该密码并进行召唤即可，也能省去不少工夫；
⑥按要求将这两只恶魔交给天使マンセマット，任务完成，得到“シボレテ”；
⑦返回实验室将素材改造为关键道具“オーカスバスター”，拿着它回到カリーナ的 B1 层，在右下角房间内发射并驱赶オーカス；
⑧重新来到 1F 内原本天使マンセマット所在的房间，继续发射“オーカスバスター”。随后便能得到“チャクラポット ×1”、“サクリファイス ×1”以及“ファインダイト”；
⑨持以上道具去实验室换取重要道具“アンロック B”，有了它就可以打开迷宫 1F 的隐藏门扉，从地图右侧的楼梯进入 2F；
⑩来到 2F 后去右下方的房间发射“オーカスバスター”，触发剧情后来到紧邻的隔壁房间（隐藏门需要用探查器扫描），继续发射“オーカスバスター”，这样就能拿到关键道具“グレーバー通信机”，剧情结束自动返回舰船，任务完成。

主线任务15	カリーナのロゼッタ入手

①重新进入カリーナ，这次直接从 1F 入口附近的楼梯来到 2F，走不远就能得到道具“豚王の爪”；
②去实验室将其换成关键道具“スペーススキャナ A”，回到刚刚掉落道具的 2F，调查那里的控制器（管制ポイント）就可以将场景切换成隐藏区（隐れ场），隐藏区的地形和构造会有别于通常状态；
③ 2F 隐藏区从左上角的楼梯前往 3F，在 3F 再次利用控制器切换隐藏区，由地图右侧的楼梯上升至 4F；
④进入 4F 后在第二个路口右转，看到存盘点再继续前进就能来到 BOSS 所在的房间。



BOSS 魔王オーカス

对话分支	人は抑制できるようになる (Law) / 必要があって作られたものだ(Neutral) / 坏す力も人间にはある(Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
28	1800	耐	耐	弱	–	弱	–	无	无

虽然普通攻击对于该 BOSS 基本无效，但这并不代表主角除了协助回复以外无事可做，只要以火炎击攻击 BOSS，战斗中就能起到抛砖引玉的作用并和仲魔一起协力攻击。BOSS 比较讨厌的一招是“丸かじり”，其造成伤害值的一半会自动转化为 BOSS 的 HP 回复量。而 BOSS 战斗中途召唤出的杂兵也要尽快消灭，否则 BOSS 会主动将其吞食以补充自身 HP。本场战斗胜利后自动返回舰船。



デルファイナス

主线任务16	デルファイナスのロゼッタ入手
主线任务17	ゴア队长遗体纷失の调查

①在医疗室发现队长的尸体失踪后接到新的任务，随后便可以进入新的迷宫デルファイナス进行调查了；
② 1F 的楼梯就在入口不远处，从那里直接来到 2F，走几步就会触发与ゼレーニン的剧情；
③接着走，玩家要通过一片水流地带（类似强制传送带）才能抵达 2F 右上角的房间，该房间的门口有存盘点。再次与セレーニン对话会发生强制战斗，对手是 4 个杂兵；
④从刚刚经过的楼梯来到 3F，セレーニン会询问玩家想往左还是右走（选择不影响剧情），前往自己选择的方向，调查那里的房间便会触发剧情；
⑤回到 3F 中间的位置，继续往下走能再遇到ゼレーニン，得到重要道具“道行の勾玉”。接着是剧情战斗，玩家无需进行操作。结束后自动返回舰船。



主线任务18	デルファイナス奇病の治疗法开发

①来到实验室，通过先前获得的道具成功研发“ゲートサーチ B”，这样迷宫中便有更多的隐藏门可以打开了；
②这里需要重新返回第二个迷宫ボーティーズ，对话中有影响主角阵营的分支：气をつけて使えば问题ない(Law)／仕方なく使っているだけだ(Neutral)／あなたに关知されたくない（Chaos）；
③一路向上，利用楼梯和电梯来到ボーティーズ的 8F，进入最深处的房间得到重要道具“狂者の石”；
④带着它返回实验室，研发人员制作出了“MK 型治疗器”，之后就可以前往医疗室汇报成果了。

密码限定恶魔④

地灵ブギブー	等级	LV20	技能	ブフーラ、ジオンガ、バインドボイス
密码	とくてんぱすわーど＋ぶぎぶー			

地灵ボギブー	等级	LV20	技能	扫射、急所射击、见觉えの成长
密码	とくてんぱすわーど＋ぼぎぶー			

主线任务18	デルファイナス奇病の治疗法开发

①来到实验室，通过先前获得的道具成功研发“ゲートサーチB”，这样迷宫中便有更多的隐藏门可以打开了；
②这里需要重新返回第二个迷宫ボーティーズ，对话中有影响主角阵营的分支：気をつけて使えば问題ない(Law)／仕方なく使っているだけだ(Neutral)／あなたに关知されたくない（Chaos）；
③一路向上，利用楼梯和电梯来到ボーティーズ的8F，进入最深处的房间得到重要道具“狂者の石”；
④带着它返回实验室，研发人员制作出了“MK型治疗器”，之后就可以前往医疗室汇报成果了。

主线任务19	デルファイナス奇症の队员を治疗

①再次进入デルファイナス的1F，在前往2F的路途中会依次触发一些剧情；
②使用“MK型治疗器”救助2F右侧区域的队员，他们也会给玩家“ソーマの雫”作为回报；
③来到3F刚刚来过的地方，对那里的ヒメネス使用“MK型治疗器”，剧情后自动返回舰船。

主线任务16	デルファイナスのロゼッタ入手
主线任务17	ゴア队长遗体纷失の调查

①回到デルファイナス的2F，进入地图右侧的房间（先前与ゼレーニン接触的地方）；
②在这里会遇到一种名为“恶灵かたちなきもの”的敌人，强制战斗。它的HP为500，弱点为火、冰、电、风的其中之一。玩家要小心它们濒死时的自爆攻击；
③来到3F，分别进入走廊左右两边的房间并消灭那里的“恶灵かたちなきもの”。继续往前走就能找到消失的队长；
④从右侧的楼梯上升到4F可以得到道具“萤雪石”（拿着它去实验室可以开发新的探索功能，地图上的黑暗区域可见）。利用通道尽头的落穴掉回3F，从那里的楼梯可以上到4F正中央的区域；
⑤存盘、回复之后接着向上，那里的楼梯可以直接抵达5F，这里的强制传送地形很是麻烦，如果摸黑走会更加消耗时间，玩家可以选择最简路线；
⑥6F的地形与5F类似，不过在这里正上方的位置分别有两处开关可以切换传送地形的流向，活用它们才能顺利抵达地图正中央的楼梯处；
⑦7F的构造和前一层类似，只是右上和左下两个房间内会触发强制战斗。到了8F，同样只是在各处房间内会发生强制战斗。当玩家累计与“恶灵かたちなきもの”战斗4次以上。迷宫4F就会观察到BOSS出现的反应了；
⑧返回4F，BOSS就在该层正中间的大厅内，很好找。

BOSS 魔王アスラ

对话分支	有りもしない言いがかりだ(Law)／悪魔がその原因だ(Neutral)／すでに再生を始めている(Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
37	2000	－	耐	反	弱	－	反	无	无

BOSS对我方威胁最大的一招就是全体MAD攻击，仲魔一旦陷入MAD状态，不仅玩家无法对其下达行动指令，仲魔本身也会不分敌我地进行攻击。战斗开始后第一回合BOSS必用这招，该回合没有对策的话可以直接选择防御。建议玩家提高仲魔的火属性抗性能力，多攻击BOSS的冰属性弱点展开协力也是事半功倍的前提。战斗胜利后主角自动返回舰船。



エリダヌス

主线任务20	バニシング・ポイントを発见せよ



①整顿一番后进入新的迷宫エリダヌス，1F入口发生剧情后继续前进，从地图右侧（存盘点对面）的楼梯来到2F；
②穿过一条长长的黑暗区域抵达另一个楼梯，从那里再次下到1F；
③下楼后调查附近左右通道尽头两处“奇妙な构造物”，与ゼレーニン对话并触发剧情可以得到重要道具“ゴエティアイト”；
④将其拿去实验室可以研发出关键道具“フォルマサーチB”，建议大家顺带将“ナース”以及“メディック”一并开发了，因为迷宫后期会有很多中毒以及睡眠地形；
⑤一直往右上方走会在通道内遇到ヒメネス，存盘点之后则是通往2F的另一处楼梯；
⑥进入2F后切换隐藏区，调查附近走廊的隐藏门，进入后得到关键道具“吸时性アステリア”；
⑦回到1F，利用“吸时性アステリア”调查刚刚看到的“奇妙な构造物”（左侧的那一个），这样就会出现隐藏通道；
⑧顺着该通道向1F的右上方区域前进，那里有楼梯，通过它沿路一直爬到3F，分支不是很多；
⑨到了3F继续往下走会看到电梯，乘坐电梯直接来到最上层8F，靠近地图中央标示“！”的位置时发生剧情，之后就可以返回舰船了。

主线任务21	カリーナの舰艇反应の调查

①返回之前的迷宫カリーナ，利用1F地图上方的电梯直接前往4F；
②通过隐藏门进入4F，会遇到ジャック大佐，对话中有分支：人间同士助け合おう（Neutral）／仲魔の方が信頼できる（Chaos）／人も悪魔もすぐには信頼しない（Law）。他需要玩家帮助收集3件重要物品。

主线任务22	ジャック部队への资材提供



①1F通过传送装置可以在地图右上的区域得到“ハイドロアップル”；
②1F中部区域穿过一道隐藏门，调查通道角落可以得到“九重冰石”；
③最后一个物品“エックス金属”需要1F的楼梯和2F的落穴才能拿到，位置在地图中部偏下一点；
④收集完以上材料后返回カリーナ4F的ジャック大佐所在地，将东西交给他就可以完成任务。

主线任务20	バニシング・ポイントを発见せよ

①再次返回エリダヌス，直接前往最上层，在快抵达BOSS所在的中央大厅时，ジャック部队兵会给玩家重要道具“ゲートサーチC”；

BOSS 龙王ウロボロス

对话分支	人间の力も限りない (Neutral)／悪魔を敌とする力も尽きない (Law)／その力が欲しい (Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
43	2300	耐	耐	弱	－	吸	－	－	无

别看着BOSS的HP不多，但实力却算得上迄今为止最强的一个。由于其会频繁使用“エネルギー充填”给自己回复160的HP，加上BOSS的全体雷属性以及物理攻击威力极大，所以不配合对应的仲魔，本战绝对无法获胜。这里建议大家无论如何也要找和主角同一阵营的3个仲魔，包括主角在内全部使用火属性攻击对BOSS进行猛轰，不给其留有任何余地才是上策。



②战斗胜利后BOSS会原地复活并给我发所有成员造成一定伤害；
③剧情结束后，存盘并做适当休整。接下来要沿着该层的走廊将四个房间内的杂兵全部消灭，这些敌人对应的属性如下：

敌方恶魔	属性
LV48妖树マンドレイク×3	火炎弱点、冰结反射
LV43地灵カワンチャ×2	电击弱点、疾风反射
LV25地母神ズェラロンズ×2	冰结弱点、火炎反射
LV33邪龙バジリスク×3	疾风弱点、冰结弱点、电击反射

④以上敌人全部清理完毕后玩家再次前往BOSS所在的房间，与其进行最后的战斗。

BOSS 龙王ウロボロス

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
46	3200	耐	耐	弱	－	吸	－	－	无

BOSS能力比之前稍有提升，HP也增加了近一半，不过由于其属性未变、招式也基本相同。所以玩家到了这里也就没什么可担心的，按获胜的经验来打就行。只不过在遇到持久战时也要耐心，回复还是得跟上的。



⑤击败BOSS后自动返回舰船，剧情后正式入手重要道具“EX物质：Eri”。

密码限定恶魔⑤

邪神アルシエル	等级	LV61	技能	冥界波、反击、二分の活泉
密码	SHOJIMEGURO			

女神イシュタル	等级	LV51	技能	アムリタ、静寂の祈り、招来の舞踏
密码	MIHOOBARA			

フォルナクス

主线任务23	フォルナクスのエキゾチック物质

①进入フォルナクス后从左侧通道进入1F中央地区，刚经过存盘点不久就会发生BOSS战

BOSS 魔王モロク

对话分支	もう知っている (Chaos) / 人间と别の地に生きろ (Neutral) / 恶魔はみな消えるべき (Law)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
46	2200	—	耐	反	弱	耐	—	无	无

相比之前的那场BOSS战，此战就简单了许多。BOSS弱冰属性，配合对应的仲魔应该不成问题。BOSS的“ゲヘナ”会造成我方全体陷入恐怖状态，但也有魔法和道具可以进行回复。BOSS使用“マハラギダイン”尤其需要小心。



②战斗胜利后继续前进，在大厅中与ルイ・サイファー对话，接到新的任务。

主线任务24	3体の悪魔を击退せよ

①对话结束后继续往前走会看到大厅内有左中右3道门，左右两道门可以任选其一；

②从左侧的门下去，利用楼梯以及落穴一直下到B5层。在该区域右侧通道的尽头使用探查器进行调查便能够获得重要道具“太阳镜”，原路折回没走几步就会遇到BOSS。

BOSS 堕天使ミスラ

对话分支	なぜ共存できない (Neutral) / それは邪な考えだ (Law) / 言う通りかもしれない (Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
50	2300	—	耐	耐	无	—	弱	无	无

除了即死攻击“秩序の光”，这个BOSS在战斗中并不会给我方带来太多威胁。一旦队伍中有成员死亡，就立刻以备用仲魔代替。对针对弱点属性进行协力攻击，本场战斗就不会拖得太久了。



③战斗胜利后自动返回舰船，从降车デッキ赶往新的地点“ジャック部队基地”，进入基地后和入口不远的部队兵对话，返回舰船控制室发生剧情；

④去实验室研发新道具，然后再度前往フォルナクス迷宫1F的分支点处。这次从右侧的门下去，同样来到B5层，在中间靠左侧的通道尽头使用探查器，调查得到重要道具“干支月宫镜”，同样是返回时没走多远就会在通道中发生BOSS战。

BOSS 死神オルクス

对话分支	ここで死ぬことはない (Neutral) / 死など恐れてはいない (Chaos) / もし死しても灵は生きる (Law)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
51	2400	耐	耐	弱	耐	弱	—	无	无

该BOSS在战斗中会不断召唤手下，这点比较烦人，玩家遇到该情况时还是要优先将其手下消灭。BOSS以武力攻击为主，没有对应耐性的仲魔可能比较吃亏，而BOSS给自己大幅补充HP的技能，也要求了玩家速战速决，不能打持久战。



主线任务25	ジャック部队基地のヒメネス救出

①战胜以上两个BOSS并获得相应道具后，返回舰船前往ジャック部队基地，这次可以从正门直接进入了；

②1F的入口以及入口附近左右两个房间会发生强制战斗（右侧的房间要切断营养液的开关），敌人为人类士兵若干，消灭他们难度不高；

③在基地1F右上角的通道尽头获得重要道具“炯眼石”，带回实验室研发出“ダークスキャナB”

④再次进入迷宫，直接通过1F入口附近的楼梯下到B1F，右侧通道内遇到ルイ・サイファー，而一直往左走到尽头可以发现逃匿的研究员，对话时按“ヒメネスの暗证番号を闻き出す”、“研究员についで”的顺序可以得到密码；

⑤回到B1F的中央，利用密码（无需输入）进入下方原本无法打开的房间，剧情后是BOSS战。

BOSS 人间ジャック

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
50	2016	—	—	—	—	—	—	无	无

从基础值上来看，该BOSS并不强大，但是其出众的属性能力却让很多人感到郁闷。没有了弱点属性，玩家就只能老老实实以攻击力最大的技能慢慢打。战斗开始时，玩家要先将BOSS以外的杂兵解决。如果没有带上铳耐性的仲魔，BOSS的全体射击攻击“五月雨击ち”会给我方带来非常大的麻烦，而且它还会使用“ピュアブルー”给自己回复1000左右的HP。对付该BOSS最好的方法就是以铳属性反射的恶魔。



⑥战斗胜利后自动返回舰船，剧情中获得重要道具“宿曜镜”。在实验室内通过刚刚拿到的这3件道具研发出“エネミーサーチB”。

主线任务23	フォルナクスのエキゾチック物质
主线任务24	3体の悪魔を击退せよ

①调整一下再次来到フォルナクス，玩家对这里的地形应该很熟悉了，直接下到B5层，从楼梯往上走就会触发BOSS战。

BOSS 悪灵なぞのあくま

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
50	1000	—	—	—	—	—	—	无	无

这个BOSS在属性能力方面也是和前者一样，只不过HP要比前者少了很多，所以打起来也是非常简单。战斗没什么难度，玩家可以为后面的恶战保存实力。



②消灭BOSS后继续前进，直接从B5层上方的楼梯下到B6F，没走几步又会遇到BOSS战。

BOSS 地母神アシェラト

对话分支	地上は破坏させない (Neutral) / 悪魔のこじつけだ (Law) / そうなのかもしれない (Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
53	2500	—	耐	反	弱	耐	反	无	无

这个BOSS比前一个稍微棘手一点，仲魔和防具方面建议选择具有火炎耐性的。战斗开始后第一回合它会使用全体MAD状态的攻击“アスラローガ”，玩家可以保险起见选择防御。另外，当BOSS开始蓄力“チャージ”时，下一回合最好我方也进行防御，否则会受到比较大的伤害。



③战斗胜利后总算完成了“3体の悪魔を击退せよ”的任务。继续往前走，在B6层下方区域切换一次隐藏区域，这样就可以来到通往B7F的楼梯前；

④B7F没有分支路线，一直往上走就能抵达BOSS所在的房间，之前别忘了存盘和回复。



实用技术 攻略透解

节约恶魔结晶 恶魔结晶是游戏中比较难获得的一种道具，但在恶魔合体中却很有用。不过，先存盘，接着使用恶魔结晶进行合体，然后将该恶魔的密码并记录下来，接着重启游戏，在恶魔全书将刚刚的秘密输入就可以实现恶魔结晶的“零消耗”。

BOSS 邪龙ティアマト

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
55	4500	–	耐	无	吸	弱	–	无	无

BOSS 的 HP 比较高，全体冰属性伤害还附加回复效果，因此本战注定是一场苦战。想要不被 BOSS 牵制，必须以弱点属性和仲魔进行协力攻击。除了攻击，玩家最好带上一个专职回复且冰耐性较好的仲魔。而本场战斗中也不要使用魔法、物理反射的魔法或者道具，也不要发动降低 BOSS 能力的技能，因为该 BOSS 会针对这些行动进行反击。战斗胜利后自动返回舰船。



グルース

主线任务26	グルースのエキゾチック物质

①剧情结束进入グルース，一直往下走会遇到“谜の恶魔”。绕到进入该层左上角的房间，使用探查器调查得到重要道具“丰穰の角”；

②将刚刚得到的道具带至实验室，可以研发出“アンロックE”。而前往右下角的房间会遇到マンセマット，剧情后自动返回舰船。

主线任务27	ジャック部队を镇压せよ

①控制室完成对话后，重新进入グルース。利用 1F 入口处的装置切换为隐藏区 A（隐れ场 A），来到该层右下角マンセマット所在的位置；

②对话完成后返回舰船，暂时离开这里前往ジャック部队基地，在 1F 正上方的房间内触发ゼレーニン的剧情；

主线任务26	グルースのエキゾチック物质



①在舰船上通过对话得到“巨人の牙”，拿到实验室研发出关键道具“スペーススキャナB”；

②再次进入グルース 1F，来到入口附近的转换装置前，现在可以将其切换为隐藏区 B（隐れ场 B）；

③在该层最左下角的房间与恶魔对话，之后回到中部区域的存盘点前会看到ヒメネス。然后就往回走，在快到舰船附近时遇到ゼレーニン；

④回到舰船的控制室，这时候就要制定下一阶段的作战方案了。行动路线分 3 种，各路线的敌人和 BOSS 互有不同，也会影响主角的阵营（⑤ Law、⑥ Neutral、⑦ Chaos）；

⑤进入グルース，如果和入口处的ゼレーニン对话，回答“歌唱の要请をしますか”时选择“はい”，那么进入该层直走到下方的大厅便会触发唱歌的事件；

⑥如果在隐藏区 B 和左下角房间内的恶魔の长对话，回答“恶魔を倒し强行突破しますか？”时选择“はい”，那么就会与 LV49 的邪鬼グレンデル。敌人的 HP 非常低，可以轻松取胜；

⑦如果前往ジャック部队基地，去正上方的房间触发剧情“ジャック部队のせん灭を行いますか”时选择“はい”，则会和 LV50 的人间ライアン发生交战，该敌人会使用回复，能力和先前遇到的士兵类似。战斗胜利后需要去グルース和恶魔の长汇报；

⑧不管选择哪条路线，最终都需要回到グルース 1F 的隐藏区 B，此时地图下方原本被封印的门现在可以通过了，穿过它进入 B1 层；

⑨グルース的 B1 层到 B3 层结构非常复杂，玩家对照地图，先从 B1 来到 B3，然后从 B3 中部的楼梯返回 B2，在存盘点附近的通道内得到重要道具“リメディウム”，回到实验室就可以研发出“アンロックC”；

⑩利用“アンロックC”可以直接从グルース的 B1 层（隐藏区 B）左上角抄近路抵达 BOSS 所在的房间。



BOSS 夜魔マーヤー

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
69	6000	–	弱	–	–	–	–	无	无

这个 BOSS 非常考验玩家的耐心。战斗中如果使用任意攻击魔法（包括万能属性）以及属性铳技能，BOSS 都会以 100% 的即死攻击进行反击，辅助以及回复技能不受影响。基于这个限制，玩家最有效率的攻击方式就是使用普通的铳击，配合高物理攻击力的仲魔来进行战斗。BOSS 除了大伤害值的全体攻击，还会附加石化效果，战斗之前必须做好防范工作。战斗胜利自动返回舰船。



ホロロジウム

进入ホロロジウム直接从 1F 上部的电梯来到 9F，遇到ゴア队长后他会随主角一起返回舰船。剧情中他所提的问题将决定玩家在终盘所走的路线。想要看到全结局，玩家必须保证主角在触发该剧情前属于 Neutral 阵营，其余情况均不能达成全路线结局。与ゴア队长的对话以及阵营归属关系参见下表。关于阵营的说明以及调整方法，玩家可以参考系统方面的介绍。

主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

非常偏重于Law路线	自动进入Law路线

略偏重于Law阵营		
问题	回答	结果
问题1：神を称える歌唱に心を预けるか？	预ける	Law路线
	预けない	下一个问题
问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	法と秩序の神	Law路线

偏重于Neutral阵营		
问题	回答	结果
问题1：自分の身に恶魔を宿す意志はあるか	ある	Chaos路线
	ない	下一个问题
问题2：神を称える歌唱に心を预けるか	预ける	Law路线
	预けない	下一个问题
问题3：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	混沌の恶魔たち	Chaos路线
	法と秩序の神	Law路线

略偏重于Chaos阵营		
问题	回答	结果
问题1：自分の身に恶魔を宿す意志はあるか	ある	Chaos路线
	ない	下一个问题
问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	混沌の恶魔たち	Chaos路线

非常偏重于Chaos路线	自动进入Chaos路线

Law路线

①进入 Law 路线，问题刚回答完就会直接发生 BOSS 战——超人ゴア；

②战斗胜利后得到“クレメントベル”，去实验室研发“アンロックD”。

主线任务29	4つの宇宙卵を入手せよ

①前往アントリア的 1F，打开被封印的门进入地图的右上区域，在尽头的房间发生 BOSS 战——破坏神セイテンタイセイ。胜利后得到重要道具“第 1 の宇宙卵”；

②前往ボーティーズ来到 6F 打开封印的门，通过电梯进入 7F，和前方房间内的ヤタガラス对话得到“第 2 の宇宙卵”；

③前往カリーナ的 2F，打开隐藏区 B（隐れ场 B）被封印的门进入地图的中部区域，进入房间发生 BOSS 战——龙神ショクイン。战斗结束后得到重要道具“第 3 の宇宙卵”；

④前往デルファイナス，在 1F 打开入口左上方向被封印的门。操作两次开关就可以乘坐电梯，从那里上楼。到了 9F 左上角的房间与ケルブ对话可以得到重要道具“第 4 の宇宙卵”。



主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

①前往ホロロジウム的 1F，来到地图最上方的电梯前便发生 BOSS 战——魔王スルト。战斗胜利得到

通关后要素 ①可无视恶魔合体等级的限制；②最多拥有的仲魔数量一开始便为 12；③实验室可购买新的副部件；④追加新的 EX 任务；⑤追加隐藏迷宫；⑥继承金钱、装备品、使用道具、Forma、恶魔全书、开发的恶魔合体以及游戏记录，其余则不继承。



重要道具“御先の勾玉”。将其带到实验室可以研发出“ゲートサーチD”；

②由于电梯被破坏，所以只能步行前往B9层了。这里的迷宫极为复杂，其中B4层的传送点还必须要在满月时才能正常使用；

③到了B4层左下的区域有存盘和回复点，下楼走到B5的大厅内就会发生BOSS战——大地人ヒメネス

④B4层拿到的道具“求闻持の镜”和B6层拿到的“灵鸟石”可以在实验室分别研发出“エネミーサーチC”以及“ダークスキャナC”；

⑤B7层需要在隐藏区A和隐藏区B内反复使用开关来改变迷宫的构造才能通过。这里有存盘点、回复点以及通往1F的电梯；

⑥继续前进来到B9层，玩家需要连续迎战最终BOSS的两个形态——大灵母メムアレフ、虚大灵メムアレフ。



Neutral路线

①进入Neutral路线不需要和ゴア队长进行交手。

主线任务29	4つの宇宙卵を入手せよ



①“第1の宇宙卵”和“第3の宇宙卵”的拿法和Law路线是一致的，这里不再复述。玩家可参考Law路线；

②前往ボーティーズ来到6F打开封印的门，通过电梯进入7F，在前方房间内发生BOSS战——ゼレーニン。胜利后得到“第2の宇宙卵”、“4号舰の核弹头”；

③前往デルファイナス，在1F打开入口左上方向被封印的门。操作两次开关就可以乘坐电梯，从那里上楼。到了9F左上角的房间发生BOSS战——天使ケルプ。战斗结束后得到“第4の宇宙卵”。



主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

①该任务内容和需要迎战的BOSS与Law路线一致，玩家可以直接参照。任务完成后通关；

Chaos路线

①进入Chaos路线，问题回答完同样会直接发生BOSS战——超人ゴア。战斗胜利后得到“クレメントベル”，去实验室研发“アンロックD”。

主线任务29	4つの宇宙卵を入手せよ



①前往アントリア的1F，打开被封印的门进入地图的右上区域，在尽头的房间和セイテンタイセイ对话得到“第1の宇宙卵”；

②前往ボーティーズ来到6F打开封印的门，通过电梯进入7F，在前方房间内发生BOSS战——灵鸟ヤタガラス×3。胜利后得到“第2の宇宙卵”；

③前往カリーナ的2F，打开隐藏区B（隐れ场B）被封印的门进入地图的中部区域，进入房间和ショクイン对话得到“第3の宇宙卵”；

④“第4の宇宙卵”的获得方法和Neutral路线一致，玩家可以将其作为参考；

主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

①该任务的完成方法和前两条路线类似，只不过1F和5F需要迎战的BOSS分别变为了大天使イスラフィール和大天使マンセマット。到了B9层和灵母メムアレフ对话发生剧情。接着去エリダヌス的最上层中央大厅和最终BOSS圣柱ゼレーニン战斗，BOSS没有第二形态。



终盘各路线BOSS一览

BOSS	超人ゴア								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
65	14000	反	反	–	–	–	弱	无	无

BOSS的物理攻击较强，推荐带上反射物理攻击的仲魔。BOSS发动“チャージ”时必须要进行防御。

BOSS	破坏神セイテンタイセイ								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
54	1350	无	无	耐	弱	弱	–	无	无

BOSS会使用“挑发”来提升自己的攻击力，但毕竟HP不多，整体实力偏弱。

BOSS	灵鸟ヤタガラス×3								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
57	950	–	弱	吸	弱	–	–	无	无

单体BOSS的HP不高，可以集中火力攻击一个，也可以直接用冰属性对其造成全体伤害。

BOSS	龙神ショクイン								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
61	1400	–	耐	–	–	–	–	无	无

BOSS没有弱点，建议使用万能属性技能对其进行轮番攻击。

BOSS	魔王スルト								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
62	1550	–	–	吸	弱	–	–	无	无

BOSS的火属性攻击较强，需要带上与之对应的仲魔。战斗中多以冰属性技能为主即可。

BOSS	天使ケルプ								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
62	1150	–	–	–	–	弱	反	无	无

该BOSS有点难缠，它会有选择地对我发HP最低的仲魔发起攻击。一定概率下BOSS还会使用“マハンマオン”和“大扇弓”连续攻击，玩家必须做好回复。

BOSS	大天使イスラフィール								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
63	1500	–	–	弱	吸	–	–	无	无

BOSS最具威力的一招是破魔系全体即死技能“运命の角笛”，为此玩家必须调整好队伍的组成。

BOSS	地母神スカディ								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
63	1550	–	–	弱	吸	–	–	无	无

本战难度不高，BOSS主要采用物理和冰属性攻击，加以防御便可轻松获胜。

BOSS	审判者ゼレーニン								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
67	7850	–	耐	–	–	反	弱	无	无

BOSS会频繁使用全体物理以及雷属性攻击，对我方伤害值奇高，因此队伍中仲魔对此必须有耐性、无敌或者反射效果。除此以为，BOSS还会经常给自己回复可观的HP，所以想与之持久战是不可能了。战斗中在攻击其弱点的同时，记得防范它的魅惑攻击，中了该状态一定要在第一时间进行回复。

BOSS	大地人ヒメネス								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
70	8000	–	耐	吸	变	变	变	无	无

这个昔日的战友是游戏流程中最难缠的BOSS之一，对付它只有采用物理攻击或者万能属性攻击，其弱点属性会在冰、电、风这3种之间随机变化。该BOSS有一招“ケイオスタック”具有超绝的攻击力，耐铳属性不高很有可能被秒杀，不过如果能将其反射，则能对BOSS造成极为可观的伤害。

BOSS	大天使マンセマット								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
66	8450	–	反	弱	反	–	反	无	无

BOSS会使用威力不俗的破魔属性攻击，HP减少后还会用万能属性的攻击技能。除了仲魔要具备一定的耐性，本战中玩家最好多给自己加一些辅助魔法，这样能减轻不少多余的伤害。

BOSS	圣柱ゼレーニン								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
76	10000	–	耐	–	–	反	–	无	无

比起通常攻击，BOSS在战斗中频繁使用的异常属性攻击更需要引起注意。玩家最好以破魔、咒杀无效的技能来防范BOSS的“レクイエム”，但这也躲不过一定概率的即死效果。电击、魅惑等异常状态也需要防范，战斗之前可以多准备一些道具以弥补辅助技能的不足

BOSS	大灵母メムアレフ（第一形态）								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
76	7300	–	无	–	–	–	–	无	无

作为流程中的最强敌人，该BOSS没有任何弱点属性。相反，BOSS却会使用全属性的技能来攻击我方。全属性耐性的仲魔非常稀有，如果玩家实在无法通过合成得到，则至少带上没有属性弱点的仲魔，这样能在战斗中挽回一些劣势。





BOSS	虚大灵メムアレフ（第二形态）								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
80	9000	?	?	?	?	?	?	无	无

由于是连战，BOSS进入第二形态后我方要做的第一件事情就是先给自己做好回复，包括MP的补充也要跟上。而就BOSS来说，第二形态它会切换不同的模式，玩家可以参照下表找到BOSS的弱点进行攻击。本战中不能使用任何反射系道具或者技能，BOSS会用即死攻击进行反击。

属性变化模式							
物	铳	火	冰	电	风	光	暗
反	反	弱	–	–	–	无	无
反	弱	–	–	–	反	无	无
–	–	–	反	反	弱	无	无

隐藏任务 二周目后前往アントリア中部大厅的石柱调查那里的装置（需要アンロックB），就可以接受EX60的任务“谜の装置”。该任务的内容和流程中遇到的BOSS进行连战，胜利一定场数便能完成任务，可以反复挑战。除此以外，通过グルース左下角的封印门扉也有两个隐藏任务。



经过了将近两年时间的“休假”，内森·德雷克终于又回来了。这个名不见经传的小子在经历了上一次的探险之旅后俨然已经成为了全球瞩目的冒险家，相信已经有很多玩家对这个新的冒险期待了很久。如同系列两部作品的共同用到的宣传语——“绝无冷场”，《未知海域2》带给玩家的是一场从头到尾高潮连连的传奇冒险经历，几乎没有让你喘气的时间。你会不自觉深陷其中，一口气将游戏进行到底，并在故事结尾时陷入无尽的回味……

来吧！拿起你的手柄！现在是冒险的时间！

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

一周目通关时间：10小时
全宝藏收集：20小时

PS3			
未知海域2 纵横贼道	SCE/Naughty Dog		动作冒险
Uncharted 2: Among Thieves			美版
2009年10月13日	1～10人		59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上	

攻略透解 GUIDE THROUGH

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

冒险生存指南

左摇杆	移动/瞄准时按下为换肩
右摇杆	操作视角/瞄准，按下为放大焦距
十字键	“上”为阅读提示/“左、右”为切换武器
△	特殊行动/捡起武器、子弹/肉搏战时反抗敌人的攻击
□	格斗攻击
○	帖墙/翻滚/攀爬时松手或从上方扒住边缘
×	跳跃/攀爬/翻越障碍物
L1	抬枪瞄准
L2	投掷手雷
R1	开枪射击
R2	装填子弹

射击进阶

游戏中主要的战斗部分便是枪战，所以一定要熟练掌握射击技巧。

◆最常用的精准射击方式便是按住L1抬枪，然后用右摇杆控制准星瞄准敌人后开枪，需要了解的是双手枪中除去霰弹枪，其他枪基本都可以按下右摇杆不同形式地放大瞄准范围，远距离对敌时要善用。此外，根据敌人所处位置，在精准瞄准时按下左摇杆调整越肩视点也是必要的辅助瞄准的方法。

◆盲射。躲在掩体后直接按R1射击，相对安全但精准度较差，适用于近距离敌人。

◆跑动中射击。跑动中按R1也可以射击，面对被敌人包围时突围可以使用，此外后期对付香巴拉内的野人时会经常用到。

格斗攻击

格斗攻击本次相对前作有较大变化，△键不再应用于连击中，而是用于在与敌人肉搏的过程中躲避敌人的反击。连击得到简化，仅仅连续按□键即可，但过程中敌人有可能反击，此时会有慢动作提示，如果按△键便可以躲过敌人的攻击，然后立刻按□键就可以将敌人击倒。

潜入进阶

本次《未知海域2》中大大增加了潜入战的比例，从剧情对话中也可以看出，制作团队是鼓励“偷偷地潜入，打枪地不要”这种方式的，很多场景如果可以潜入到敌人身边用格斗攻击将敌人打倒的话，那么该场景出现的敌人会少很多很多。此外，如果可以潜入到敌人身边并将其打倒的话，还有可能得到额外的掉落品，这些掉落品会在边上显示一个忍者的图标。



快速扔手雷

正常的精准扔手雷方式是按住L2，之后调整出现的线路，但这种方式相对复杂且耗费的时间多，关键时刻需要扔雷时通常都会错过时机。快速扔手雷法则是按住L1在瞄准状态下点一下L2键即可，省去了调整弧线的过程。不过这种方式只适用于中距离和近距离，想远距离用手榴弹“狙击”某些敌人还是躲在掩体后按常规方法来吧！

©Sony Computer Entertainment America Inc.All RightsReserved.
Created and Developed by Naughty Dog, Inc.

流程指南&全101个宝藏收集攻略

本篇流程攻略以 NORMAL 难度为准，宝藏按顺序编号并加到每个关卡的流程当中，以“（XX）”为形式，括号所在处即为拿取该宝藏最佳时机，具体位置在每关流程介绍后有详细描述，因篇幅所限无法全部都以图片形式刊登，请见谅。

01 惊险环境

A Rock and a Hard Place



游戏一开场，我们熟悉的德雷克就身负重伤地坐在一辆停靠于悬崖边摇摇欲坠的列车里，看来他的命运真是和“倒霉”分不开啊。首先当然要想办法逃命，从车底开始往上爬，发现没东西可扒了就往列车的其他方向移动一下，车外主要利用的是车底轮子旁的那根黄色的管子、车内则是那些车座。进入有一半搭在陆地上的那节车厢后，要一直推住摇杆往陆地的方向跑，当然，最后别忘了纵身一跃，回归陆地的感觉真好……

一段回忆过后，画面又回到了列车掉下去的悬崖旁（1），我们当然不能在这里活活被冻死。站起来从失事的列车缝隙中前进，片刻之后可以捡到一把手枪（2），锁住的门锁（3）和敌人都可以用这把枪来收拾掉……当德雷克纵身从一辆列车跳至另一辆之后（4），爆炸声再次响起，可怜的冒险家也因为撞击再度昏迷。

一段回忆后，再度醒来的德雷克继续拖着已经快要散架的身体前行，首先需要靠跳跃抓住对面列车的黄色管子从而进入其车厢（5），继续前行一段时间后，德雷克在路中央发现了一个造型奇特的匕首。捡起匕首的他干笑了两声，便抵挡不住疲劳的袭击靠在石头上没有了意识……



■游戏中所有上锁的门都可以用枪打坏门锁。

01	愤怒的神像	站起来之后右手边的树旁。
02	妙音佛母神像	捡起手枪位置附近的角落里。
03	西藏鼻烟壶	需要用枪破坏的门锁附近，向车顶看，宝藏在一具尸体上，要用枪打落。
04	不丹石灰盒	遇到需要跳跃过去的两列列车，先不要上去，落到下面去，在角落里可以发现这个宝藏。
05	河坛天铁护身符	车厢正确道路反方向的尽头处，贴着边过去。

02 破门而入

Breaking and Entering

06	拜占庭金币	从下水道上来后回头右后方的箱子上。
07	玻璃魔眼	正对喷热气的管子，然后左转90度，就在你面对的平台上。
08	鄂图曼戒指	第一道有警报器的门右手边杂物里。
09	白银护身符	正对铁门，左手边场景的角落里两个红色的门中间的花坛里。
10	白银皮带扣	水池里。
11	象牙制骑士棋子	顺着房梁走到尽头可以再上一层，就在那些窗户边上。
12	鄂图曼手镯	顺着绳子荡过去后，下降到最下层边缘往右边移动，可以到达这个场景的另一侧，宝藏就在排污管里。
13	老怀表	从最高处下到另一面的屋顶后，翻过缺口到达房檐上，逆时针绕到另一面往自己的左上方看，要用枪打下来。
14	老烟斗	开始逃跑后先别出去，在博物馆内帖墙跑一圈，某个小狮子头底下。
15	以珠宝装饰的手镯	进入下水道区域后贴着左手边的跑，在那个很多警卫的区域会在左手边第二根管子附近找到。

跟随着费恩并在他的帮助下首先来到锅炉室（6），之后越过面前的绿色管道并在梯子下按住△键帮助同伴上去，他会将梯子放下来给德雷克。上去之后会发现被一处释放热气的管道挡住了去路（7），所以玩家先要到其相反方向爬上梯子关闭阀门。继续跟着费恩来到一处锁着的门前（8），正要开门进去，德雷克突然发现了位于门上方的警报器，所以玩家先要回头在来的途中找到接线盒并跳上去关闭线路。

进入博物馆后，玩家首先要按照游戏的提示学会如何悄悄地打晕敌人，之后的所有警卫基本都要这样搞定。接下来继续跟着费恩深入，中途要收拾掉几名警卫，当两人来到另一处有警报器的铁门前时（9），玩家要借助铁门爬上去关闭这个警报器的接线盒从而使两人可以通过这道门，之后的场景请选择右边路线前进（10），最后爬上窗户到达下一个区域。

从这里开始玩家将拥有麻醉枪作为武器，不过这枪射程很近，玩家要充分靠近后再射击。和同伴合力解决掉4名警卫后，推动场景中央的推车并借助它到达上层，之后费恩会为德雷克提供绳子，顺着绳子和房梁可以到达屋顶（11），不过上去后别忘了先用枪解决掉发现费恩的警卫。

之后屋顶区域的移动没有什么难点，跟着费恩并按照他的指示去做即可，中途到最高处时别忘了欣赏一下美丽的伊斯坦布尔夜景（12、13）。

在博物馆内发生被费恩耍了的剧情后，我们可怜的德雷克要在无数的沙鹰瞄准下逃出这个地方（14），线路单一但由于警卫众多，所以不要跑直线并不时滚动一下以免被击毙（15）。



■从这里爬上去关掉警报器电源。

03 婆罗洲

Borneo

先到面前的闪着绿色灯光的炸弹处启动引爆装置（16），当然，这只是一个教学，玩家随后要启动4个这样的引爆装置。一路深入，会开始遇到左朗 · 拉札雷维奇的手下，玩家可以尝试从背后悄悄接近干掉他们，不过要动手时请先确定高处的士兵并没有看着这个方向。不过即使被发现了也没关系，常规战斗消灭他们也可以，不会引来很多增援（17）。

消灭完第一批敌人后，德雷克要借助左手边的破木箱以及木杆等物上到高处推下一块大石头帮助苏利继续前进（18），再杀掉几名敌兵后我们便来到了克洛伊口中的第一发掘现场。在这里消灭所有敌人后（射击红色的柴油发电机可以引起大爆炸，善加利用），克洛伊提前安装的4个炸弹才会显现出来，在木制平台底座的各个角落找到闪着绿光的它们并启动（画面右上会显示完成进度），然后从另一侧离开继续向拉札雷维奇的基地移动。

路过一个营地时，两人发现了几个貌似正在修理水泵的敌兵，在这里玩家要熟悉并练习和敌人进行肉搏战，主要是熟悉本作新加入的利用△键和敌人扭打的系统（19）。“KO”几个敌兵后顺着苏利扔下的绳子爬上去（19）回到正路，顺着蓝色的管子前进来到了拉札雷维奇的基地……



■从这里往右边走可以得到第18号宝藏，很容易错过。

16	元朝货币	启动第一颗炸弹后从左边走，在走上一根木头后看前方停着一只鸟的树枝，用枪打落。
17	元朝的翡翠动物雕像	刚刚遇到敌人时的那个位置右手边会有一个被岩石围住的死角，宝藏就在里面。
18	翡翠手绘项链	如图位置向右爬并走到尽头。
19	琥珀翡翠奇美拉	顺着绳子爬上来后往所在位置右手边瀑布边上的平台上跳，之后一路经过爬墙、摆荡等深入拿到。

04 发掘现场

Dig Site

20	蒙古大汗金牌	场景中破船的桅杆顶端，要用枪打下来。
21	翡翠皮套	在某个雕像的手上，要用枪打下来。
22	元朝头盔	离开时先别着急走，回身向上看就可以发现宝藏，同样需要用枪打落。



■射击柴油发电机可引发爆炸，对周围敌人造成重创。

引爆之前设置的炸弹以后，基地内大部分敌兵都会离开，只剩下4名士兵留守，这时我们也就该行动了。贴着左手边绕一个圈可以很容易地将这4名敌人都悄悄收拾掉（20），之后进入基地的主建筑内会自动发生剧情。

剧情过后便是本章的最主要部分——一场激烈的反围剿战。先耐心等待面前的三名敌人聚集在柴油发电机附近，看准时机打爆发电机先解决这三个人。接下来的战斗中玩家一定要高效率利用身边的手雷和身后的左轮手枪，这两样东西可以帮助你杀掉很多敌人。这场战斗中需要注意的就是敌方所出动的装备MOSS-12霰弹枪的敌人，近身的话会对玩家的生命产生很大的威胁，所以请远距离射杀，这种敌人区别于一般敌人的特点就是会用头套蒙面，很好认。战斗的后期战区高处那个红色的木屋里会出现重机枪，这时玩家要至少有一颗手雷（没有的话可回到屋子里去拿），从房屋的侧面丢进去炸掉它，同时倒下的木屋也形成了新的通路。

顺着这条路前进，德雷克与苏利来到了一个山洞前，恰巧克洛伊也在此时赶到。几人在山洞里发现了传说中马可 · 波罗那消失的船队（21），并在松脂燃烧的特殊光照下沿着血迹找到了一把神秘的黄金匕首和一张地图，而这应该就是通往香巴拉的钥匙（22）……

为此发现兴奋的几人正要离开这里并在地图的指引下前往尼泊尔，却不想遭遇到了已经归顺于拉札雷维奇的“老朋友”费恩。不过借助克洛伊的随机应变，我们的德雷克和苏利还是化险为夷逃了出来……

05 市区战

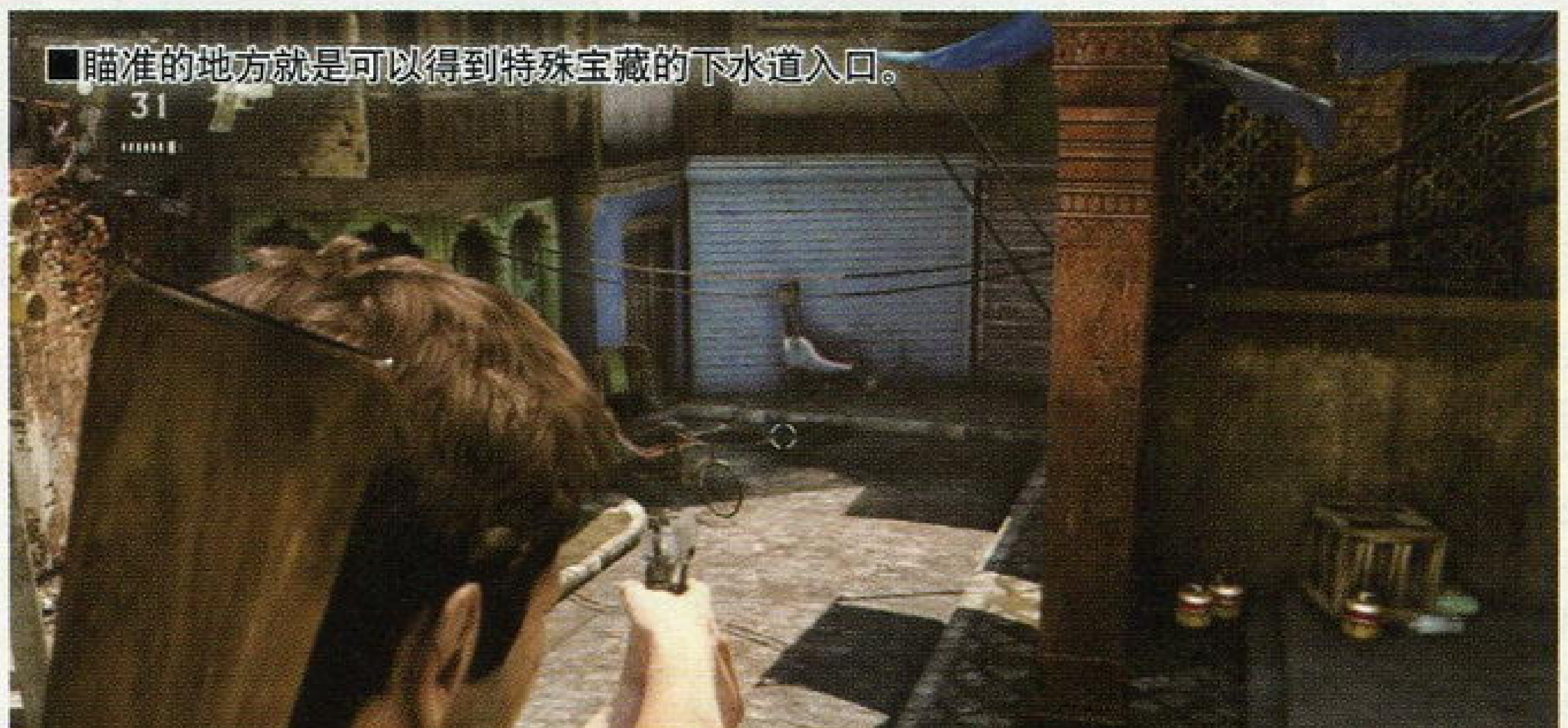
Urban Warfare

在之前找到的地图的指引下，德雷克来到了尼泊尔，可没想到刚来到这里就遇上了一个非常特别的“欢迎仪式”——在被那辆横冲直撞的火车追赶时，玩家要一边不停地跑一边回头朝它射击，以后这种战斗方式也会经常用到，这里算是一个“开胃菜”。

徒步进入市区，在那几个敌兵冲着那辆飞驰而过的公车开火时从背后料理掉他们，然后借助场景中那个路灯攀爬至高处并从左手边的建筑物内到达被倒下的公车挡住一分为二的场景对面（23）。在房檐上干掉一名巡逻的敌兵后，借助广告牌和一块木板来到另一片有很多敌人巡逻的区域。近处的两个敌人可以偷偷从背后勒晕，附近有可开“红点瞄准器”的FAL步枪，很好用。之后的战斗中难点在于手持防暴盾的敌兵，如果有条件的话用手雷解决最好，没有手雷的话可以从最右边上到高处射击其防暴盾无法防御的部位，或者借助瓦斯罐。面对最后赶来的卡车以及固定机枪，手雷和瓦斯罐伺候，关键时刻克洛伊会赶到帮玩家解决。

接下来与克洛伊同行，先要借助之前卡车所在位置附近的路灯广告牌上到高处并翻越当前的建筑，在另一面用枪破坏门锁帮助克洛伊通行，两人合力解决掉挡路的敌人后，利用道路尽头左手边的火灾逃生梯前往他们口中这个城市中最高的建筑……

23	奇妙遗物	到达公车对面后下到陆地上，从最右手边的一个井盖处下去得到。



■瞄准的地方就是可以得到特殊宝藏的下水道入口。

06 险恶时刻

Desperate Times



■到右边去可提前引出卡车，抢夺机枪后可以高效率消灭敌人。

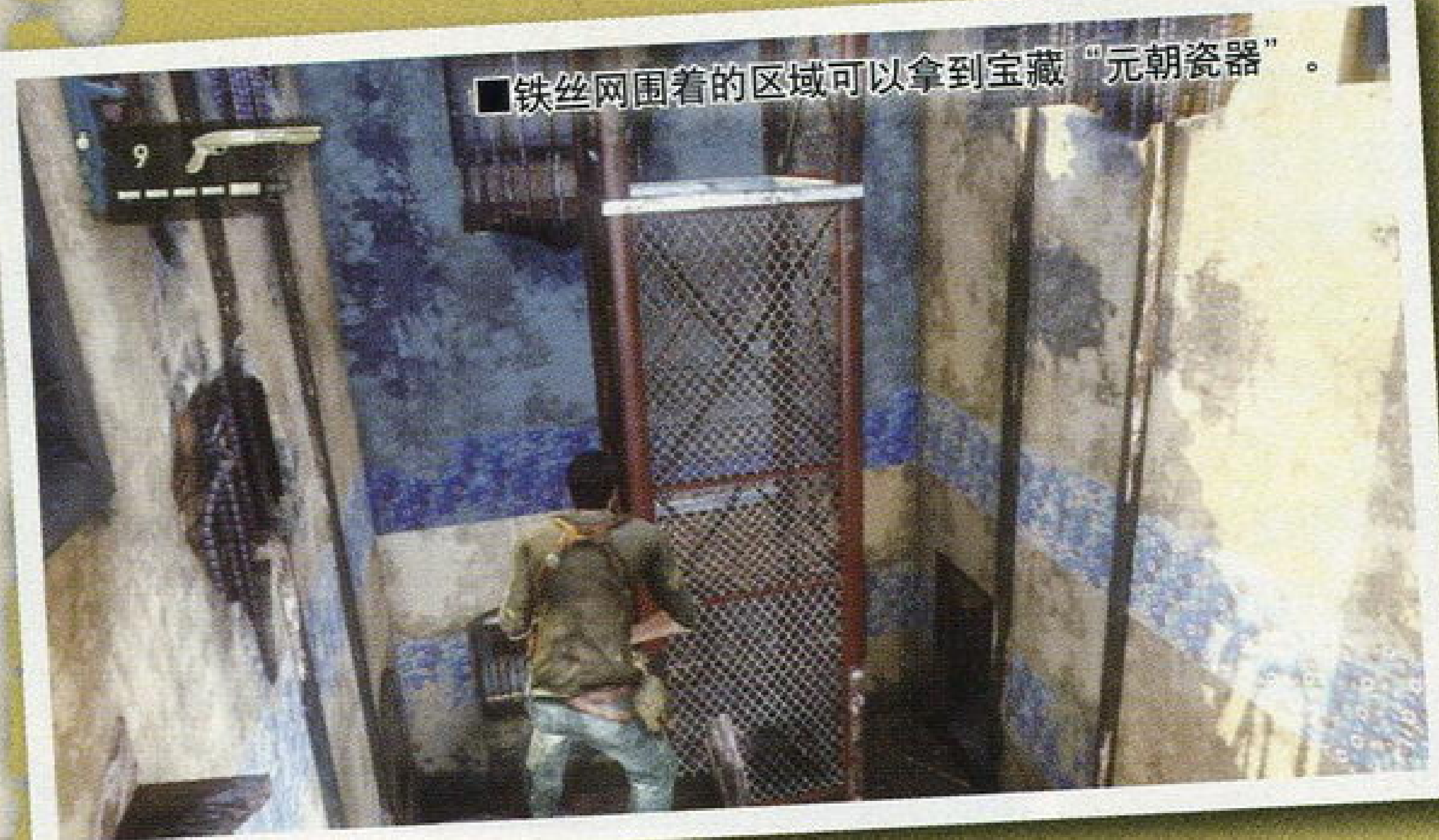
开场后就遇到了大批敌人，玩家贴着右手边走，可以悄悄地解决一名巡逻士兵以及卡车上装备RPG-7的士兵，此时克洛伊会扔手雷，玩家与敌人的正面火力冲突也正式开始。先捡起卡车上敌人掉落的RPG-7干掉正面寺庙里走出来的手持防暴盾的敌人，剩下的常规方法解决。战斗最后阶段寺庙右边赶来增援的敌军卡车还是依旧用手雷消灭机枪手，如果没有的话可以从寺庙的左边绕过去解决，之后用那架固定机枪消灭掉剩下的敌人吧（24、25）！

战斗结束后跟着克洛伊从右边的逃生梯行动，借助路牌和路灯跳到大楼另一面的房檐上（26）以进入其内部，消灭两个不速之客后，进入电梯上行。途中却没想到破电梯出了毛病，克洛伊被困在了里面。无奈之下德雷克只好独自继续前进并寻找搭救克洛伊的方法。借助旅馆窗户外面那些旗杆上行，然后通过一处横跨两个大楼的木梯进入另一幢建筑（27），边战斗边上行，借助另一座木桥回到之前的大厦（28），并找到配电室启动电梯救出克洛伊。

随即两人协力来到楼顶（在游泳池里游一会儿会有意外的发现哦），终于锁定了目的地的位置，可这时敌人又来了，这次他们甚至出动了武装直升机。在火神炮的穷追猛打下我们的冒险家只好一路狼狈逃窜，可这架疯狂的直升机俨然一幅要把整栋楼拆掉的架势……在一阵连续的爆炸并伴随着房子倾斜的混乱情况下，两人总算在千钧一发之际跳到了对面的大楼并暂时摆脱了这架直升机。

短暂安定后顺着楼梯一路上行来到楼顶区域，接下来就要在楼顶之间跳来跳去了（29）。此时会开始出现手持榴弹枪的敌人，应优先消灭并夺下他们的武器。直升机再度出现，这次我们手里有了榴弹枪，定要和它死磕到底。打直升机时要注意三点：在直升机移动时要打一点提前量；时刻注意直升机的位置并寻找合适的掩体；优先消灭来捣乱的敌人。

打掉直升机之后一路下行，借助水管和路牌等设施越过直升机的残骸来到新的区域，这时一个熟悉的身影出现在了德雷克面前……



■铁丝网围着的区域可以拿到宝藏"元朝瓷器"。

24	黄铜鸟灯	寺庙正门前的路灯顶端，借助广告牌爬上去拿。
25	白银扣环	寺庙正门上方，用枪打落后捡起。
26	铜制量米器	先不要进大楼，走到房檐的尽头可以获得。
27	元朝瓷器	上楼到顶层并跳进旁边那个铁丝网围住的区域里取得。
28	瓷漆鼻烟壶	进入配电室前的半圆形阳台外面的房檐上。
29	香炉	放下木桥后到达的那个楼顶有一处太阳能水桶，宝藏就在它旁边。

07 他们正跟着我们

They're Coming With Us

30	生锈破旧的项链	水池东边的一处房屋内的纸箱子上。
31	九重珠宝戒指	水池上方，用枪打落。
32	安科拉汲水容器	过河后越过护栏落到河边的一小块土地上捡到。
33	白银湿婆神护身符	神庙门前广场的一辆小拖车上。



■将瓦斯罐扔到车旁边并引爆。

在大家的帮助下先消灭一批敌人（30、31），之后与克洛伊合力打开门继续前进。在河边要做的事是找到两个瓦斯罐扔到河里的两辆车旁边，之后打爆使得车可以漂浮到下流那里形成通路。借助这两辆车到对岸后（32）又是一场战斗，难点则是那架固定机枪，如果有手雷的话则比较容易对付，没有的话可以借助瓦斯罐消灭他，从旁边绕过去也是个办法。

战斗结束后利用这个场景东北角的绿色铁管上行，贴着巨大广告牌到达对面的楼房中，之后一路下行便可以来到神庙的门前（33）。

08 城市的奥秘

The City's Secret

34	青铜圣坛汤匙	可以行动后从外间的右手边爬上去获得。
35	青铜人身猪面铜像	隐藏在陷阱区域内的角落。



■按德雷克日记里的图案调整雕像手臂。

关卡开始后（34）我们要面对游戏中第一个需要借助德雷克的日记解决的谜题，玩家需要做的是将面前的雕像摆成和德雷克的日记里一样的造型。借助水池旁断了的石柱可以攀爬到雕像的旁边，需要调整的雕像的手臂分别是左上、右中和右上，之后爬上雕像的腹部，德雷克会用黄金匕首开启机关，水池的水退去，隐藏通道打开。

进入到神庙地下，前进一段路程后地面突然下陷，两人掉落到了一个陷阱之中，想要得救的话必须及时用枪打坏墙壁上旋转着的齿轮的齿，如此一来天花板就会停止下落（35）。从陷阱区域上来，我们的冒险者会来到一个非常开阔的空间，这里有一个巨大的石像，似乎隐藏着什么秘密……

09 一丝光芒

Path of Light



■调整镜面反射光线到吊灯的底部镜面上。

这一章可以说就是一个超大型的谜题。首先玩家要利用正中央位置的镜子将光线反射到正前方的头像上，然后跑过去用匕首启动机关使第一个大型匕首分支降下来。爬上这个匕首分支，随后在攀爬一个巨大头像的时候会开启一个机关使另一束阳光照射进来，同时可以看到头像眉毛的另一边落了下来，顺着眉毛爬过去来到场景一侧高处的平台（36），并从墙壁上有可攀爬的石头的部分下来（视角会自动变），这时克洛伊会将光反射到玩家附近的一面镜子上，然后玩家要做的就是调整镜子位置使其和右手边高处的吊灯下部的镜子成一直线致使光可以照射到另一个头像上，像启动第一个大型匕首分支一样启动第二个并同时开启了可以快速回到初始地点的捷径。

接下来自然要去爬第二个大型匕首分支并来到另一个巨大头像跟前，射击并破坏其额头部位的圆型石头使第三束光照射进来，之后德雷克会自动落到吊灯上（37），从这里跳到附近的平台上，在克洛伊的配合下调整镜子位置并启动降下第三个匕首分支的机关。至此，机关全部打开，隐藏出口出现——躺在地上的神像的嘴。

顺着这个费劲周折打开的秘道进去（38），在台座前插入黄金匕首，接着你就可以知道香巴拉入口的秘密了……

36	青铜面具	先不要下去，走到平台的尽头可得到。
37	翡翠动物雕刻	在吊灯上扫视右手边的高处就可以发现它，用枪打掉后跳过去拿。
38	青铜象神雕像	从秘道下去后沿着房间的边缘走便可以发现。

10 只有一条路

Only One Way Out

左朗・拉札雷维奇一伙人阴魂不散，竟然追随德雷克来到了神庙内部。这一章的流程很简单，一句话——边打边跑。从神像的嘴里出来时就会开始遇到敌人，玩家要一边对付他们一边按来时的路往神庙外面跑，注意这里的高处有一名使用狙击枪的敌人，应该优先确定并消灭掉。

在往外跑的过程中不要因为游戏紧张的音乐而过于心急，请以每一个拐角为掩体都稍作停顿，因为几乎每一段路都有敌人在等待着你。除此之外，在遇到楼梯口的时候也请放慢脚步，因为会有两处有敌人预先扔过来手雷，看到提示后请快速后退。

最后来到神庙大门外的广场上找到艾莲娜，这里的敌人需要玩家全部消灭，而难点在于四周高层使用狙击枪的敌人，优先消灭他们后剩下的就是非常常规的战斗了。



■遇到路口时请放慢脚步，有敌人会突然扔手雷过来。

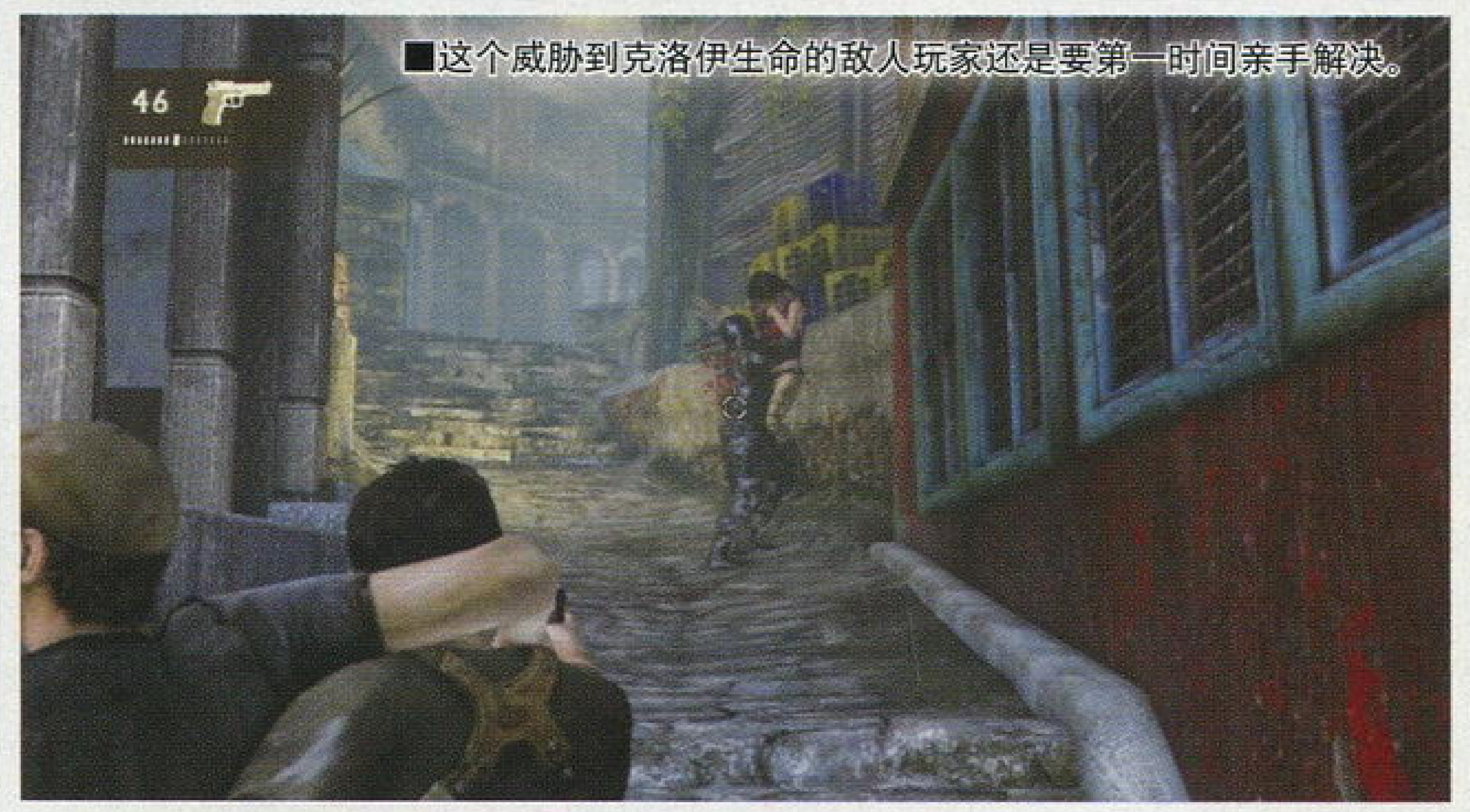
11 不断移动

Keep Moving

艾莲娜的同事杰夫被枪打中身负重伤，虽然与他没什么交情，但讲义气的德雷克并不打算丢下他不管。

带着受伤的杰夫会令我们的行动慢很多，而且只能使用手枪，所以在这一章里玩家切不可恋战，安全是基本原则。玩家可以处在最后方，在克洛伊或艾莲娜的带领下前进，她们会为德雷克打开各种锁着的门。当然，这个过程中我们也不是完全没有战斗力，一些使用霰弹枪、RPG-7以及威胁到同伴生命的敌人还是需要玩家第一时间消灭。

在杰夫被残忍地杀害、地图也被抢走之后，我们会进入逃亡战的第二阶段。这一阶段德雷克和艾莲娜都没有武器，我们要做的就是不断地跑，遇到有狙击枪的敌人时要不时地翻滚一下、遇到有卡车堵截的时候请及时左拐，这个逃亡的过程中还有一个需要借助木棍跳跃攀爬的地点，当然，过去后别忘了拉同伴一把。



■这个威胁到克洛伊生命的敌人玩家还是要第一时间亲手解决。

12 拦截列车

A Train to Catch

如德雷克所说，眼下最重要的事情是先搞来一把枪。观察敌人的巡逻路线后，先确定一名最容易搞定的敌人悄无声息地干掉他并搞到他的枪，剩下的敌人是正面冲突还是悄悄地收拾掉随便，这里即使是公开交火敌人也不会有增援（39）。之后借助木梯子和火灾逃生梯（40）来到高处，却发现这里的门从另一面被木板封住了。德雷克只好从这里跳到路灯以及大广告牌上从另一面用枪破坏那些木板以帮助艾莲娜打开那道门。这时讨厌的敌人再度出现，而玩家处于一个进退两难的境地，所以只好利用那些广告牌作为掩体先消灭掉敌人，请充分利用瓦斯罐。消灭他们之后，艾莲娜放下桥得以让德雷克通行（41）。

顺着滑索到达火车站（42），推开挡门的手推车进入火车站内部（43），跳上右边的列车，从前面来到中间的列车最后到达最左边的列车并启动开关冲出去。接下来是一场颇为艰苦的战斗，玩家最好不要离开列车，先利用瓦斯罐尽可能消灭眼前的敌人，当使用狙击枪的敌人出现时，请捡起车内的狙击枪在不断移动中迅速确认他们的位置并以其人之道还以其人之身，最后只要在车内与敌人周旋到艾莲娜前来即可。



■吊在广告牌上射击并破坏封住门的木板。

39	尼泊尔青铜狮子	重装备士兵旁边的胡同深处。
40	元朝莲花瓶	火灾逃生梯的最上面一层。
41	可汗狮子面具	在那道需要玩家破坏木板的门旁边。
42	以珠宝装饰的铜像王冠	落地后一直向前走，宝藏就藏在角落里。
43	三石珊瑚戒指	进门后上方的通风口处，需要玩家在中间的列车尽头借助那些红色的铁管爬过去。

13 敏捷移动

Locomotion



■固定机枪的操作手可从车顶天窗处射杀。

扒住列车边缘、从列车顶以及从车厢内，玩家要做的就是通过各种方式不断往列车的前端移动（44、45），这个过程中可以悄悄收拾掉的敌人最好就不要开枪了。前进到那个有固定机枪的车厢时，玩家可以从车厢顶部的天窗将操作机枪的敌人杀掉，而过了这节车厢后会开始出现信号灯，玩家要扒住列车边缘继续前进（46）才不至于撞到这些讨厌的灯，而之后会有出现在列车右边的信号灯，同样需要玩家在高处才不会被撞下去。

当直升机出现后玩家要加快行动的节奏，以尽可能快的速度前进，太慢的话会被直升机连人带车一起炸掉，多利用诸如手枪以及霰弹枪这种可以近身一击就消灭一名敌人的大威力武器可以加快行进速度。在这个过程中除去要与敌人缠斗外，还需注意当直升机扫射时要及时躲在方向正确的掩体后面。

最后到绿色车厢内用 RPG-7 送一发“礼物”给这该死的直升机结束这章。

44	佛塔雕像	第一节车厢的末端，关卡开始后就可以回头去捡。
45	阎王与水牛的雕像	第一节有敌人的车厢的顶部，需要从下一个车厢顶部往回跳。
46	尼瓦族青铜塑像	有固定机枪的车厢再往前走两个车厢，从左右两边都可以进去并拿到宝藏。

14 隧道

Tunnel Vision

47	镀金的菩萨佛像	拿到狙击枪的车厢之后的第二个车厢从侧面进入其中取得。
48	西藏马鞍戒指	被锁住的车厢尽头。

捡起面前的左轮手枪，确实瞄准的话，它可以帮助你杀掉 6 名敌人。先不要着急上车顶，扒住边缘把第一个重装备敌人拽下来，随后拿起面前的狙击枪消灭近处和远处的几名敌人并继续往列车前端移动（47），过程中要时刻注意信号灯，隧道内的信号灯和之前的不同，左右两边都会有空隙，看准后可以站在车厢顶部的两侧躲开。被锁住的车厢门可以用枪射击破坏后进入（48），里面有宝藏。

离开隧道后敌军会出动大批敌人堵截玩家，这时玩家最好还是在车厢内移动比较保险，因为可作为掩体的物体较多，不过最好还是消灭掉车顶的敌人，因为他们不定什么时候就会突然钻进车厢内给玩家制造麻烦。面对使用 GAU-19 的敌人不要硬拼，将其脚下的两个金属扣打掉便可以消灭它。这时那该死的直升机再度出现，往前走两段车厢就会发现一辆吉普车上的机枪，用这个对付它吧！注意当它释放飞弹时要先击落这些对德雷克生命会造成威胁的东西。

直升机被打掉后就会进入一场 BOSS 战，对手是拉札雷维奇手下的德拉查上尉，他并不难对付，一般他会站在车厢的一端不动朝玩家射击，这个时候手雷是对付他的最好方法，当他冲过来的时候要先出手和其进行肉搏，对其造成一定伤害后两人会以肉搏战结束战斗，请按屏幕提示按准按键。

15 列车失事

Train-wrecked

回到了熟悉的故事开头，按和之前基本相同的方法脱离这辆危险的列车回到陆地上。之后可想而知，拉札雷维奇的手下又不请自来。敌人总共有 4 波，第一波可以全部悄悄地收拾掉，第二波和第三波则要正面冲突，场景内武器很多，应该可以轻松对付。最后敌人会出动一个“重装备三人组”，三人都有很厚的装甲和霰弹枪，一定要拉开距离对付他们。尽量先在场景内与他们迂回以寻找大威力武器，沙鹰和“战槌”榴弹枪在这个区域内都有。当然，玩家也可以在高处观察他们的行动，之后绕到他们的身后直接扭脖子收拾。干掉所有敌人后别忘了仔细寻找并回收这关的宝藏。最后前往着火的列车附近结束这章，小窍门：拎一个瓦斯罐会使行动速度快不少。



■刚开始出现的第一波敌人都可以从背后悄悄干掉。

49	西藏宝刀	贴着悬崖寻找可以找到这个宝藏。
50	西藏纺锤	从场景入口处贴着左手边走，经过一个拐角之后你就会在一个轮胎旁发现它。
51	西藏白银（花）瓶	在场景中最醒目的那个架在其他列车车厢上最高的车厢一侧，需要用枪打下来。

16 我在哪里？

Where Am I?

这一章没有惊险的攀爬跳跃，也没有激烈的战斗，玩家要做的就是跟在西藏朋友后面一直走到村对面的房子里即可。在这一章里，玩家可以暂时放松下心情，休闲地欣赏一下高原雪山的景色。虽然语言不通，但是你同样可以和友好的村民打个招呼甚至交谈几句、拍一拍高原牦牛的屁股、和小朋友们踢一下足球……当然，别忘了拿走本关的三个宝藏。



■从这个蓝色的梯子上去再左转可以找到第53号宝藏。

52	白羊星头天铁	出门后从右手边回头，在房子后面的角落里取得。
53	青铜菩萨佛像	从踢球的两个孩子右边的蓝色梯子爬上去，之后往左手边转，两个红色的门前。
54	歌唱钵	最后目的地雪佛的家左边的树下。

17 登山

Mountaineering

关卡开始时德雷克并没有任何武装，只需跟在丹津后面移动即可（55、56）。途中，他们发现了一具疑似雪佛探险队成员的尸体，而这时道路崩塌，两人只好另寻出路。在崩塌后的平台上找到一处梯子，丹津帮助德雷克爬了上去，之后玩家要利用墙壁以及绳子绕一个小圈来到崩塌时对面的地方（57），帮助丹津到达这边。之后再次跟着丹津前进，到达一处稍微开阔的地带后，可以看到对面高台上有一把闪亮的枪，接下来那就是玩家独自要去的地方。下到底下后从左手边绕过去（会发生崩塌事件）（58），之后利用墙壁上到高处，在一处有梯子的平台（59）找到一具尸体和一把 P08 手枪。打掉对面的冰柱，怪物出现。

BOSS 战，VS“守护者”。头部是弱点，开战后先攻击 BOSS 头部，之后它会放开丹津转而扑向玩家。在它跑过来的时候正面可以抓紧时间开几枪，在它跳起来做出攻击动作的时候玩家要按〇键翻滚躲开它的攻击，之后立刻举枪再次攻击循环以上过程。当然，这个过程中有可能还是会被 BOSS 攻击到，濒死状态下可以围着场地中间那两个石头与 BOSS 绕圈，它是追不上你的，等恢复后再执行以上攻击过程。如果被抓住了请按 QTE 提示按键或猛攻 BOSS 头部。

赶走守护者后继续跟着丹津前进，在一个可以捡到 P08 手枪的平台（60）附近需要玩家用枪打掉上面的一个压着绳子的箱子才可继续通行。


■被抓住后一定要猛攻其头部。

55	西藏宗教仪式佩剑	下了关卡第一个梯子之后回身在悬崖边上可找到。
56	陶制女神头部	利用丹津找到的第二条绳子，横向摆荡拿到宝藏。
57	青铜观音像	爬上绳子前先从左手边下去，一个小平台上可拿到。
58	骷髅头形状的大鼓	冰柱坍塌后顺着水流走到尽头悬崖处，往右手边拐即可拿到
59	银质针线盒	几乎是必经之路，平台左边。
60	青铜佛塔饰品	从捡到第二把枪的尸体处往左走，绕到后面可以发现这个宝藏。

18 冷酷的心

Heart of Ice

61	曼陀罗天铁	第三个旋转的转经轮靠外侧的上部
62	印度油灯	第一个需要依靠齿轮移动的场景内会有一条绳子，利用它摆荡到宝藏附近拿取。
63	西藏火石打火机	隐藏在某个横着的齿轮边上，扒着齿轮靠近后获得。
64	西藏仪式佩斧	借助两个呈90度的齿轮上升时，扒住右边的那个上升到这个场景的最高处，之后借助木梁跳到一个角落里得到。
65	青铜金刚杵	即将离开这个场景时时刻注意你的右手边墙壁上，宝藏在一个雕像的眼睛上。
66	八卦天铁	最高的那个雕像顶部，用枪打下来。


■第三个转经轮可以被阳光照到的那面隐藏着宝藏。

站到左手边的机关上，并等待丹津站在另一面的机关上打开通路，随后与丹津分道而行，目的地是对面的雕像。

第一个拉杆机关引出那些头像后要赶快通过，一段时间后它们就会恢复原位。之后遇到三个吊着会转动的转经轮时，玩家要先到下面扳动开关降低丹津方面转经轮的高度，之后他也会开启开关降低德雷克这边的，之后就可以通过了（61）。接下来要借助那些转动的齿轮来移动，途中遇到转动的铁轮时看准时机跳过即可（62、63）。

通过上面的区域后会来到一个拉杆前，拉动拉杆连接桥梁，可不想却被老化的转经轮掉下来砸断了惟一的桥，没办法只得另觅通路。

从旁边的梯子下去，继续依靠转动的齿轮和绳子深入（64、65）。来到一个平台处踩下机关，接着学着丹津的样子从这边进行一系列连续的攀爬跳跃来到中间的平台与搭档一起踩下机关打开了通路（66）。剧情过后，请先捡起地上的 MP40，到上方拉动摇杆，在等待升降机下降的过程中不断移动着攻击那些守护者，要小心高处的守护者会扔石头下来。升降机降到底后请及时跳上去，面对企图拉玩家下去的守护者，用枪瞄准其头部把它打下去吧。

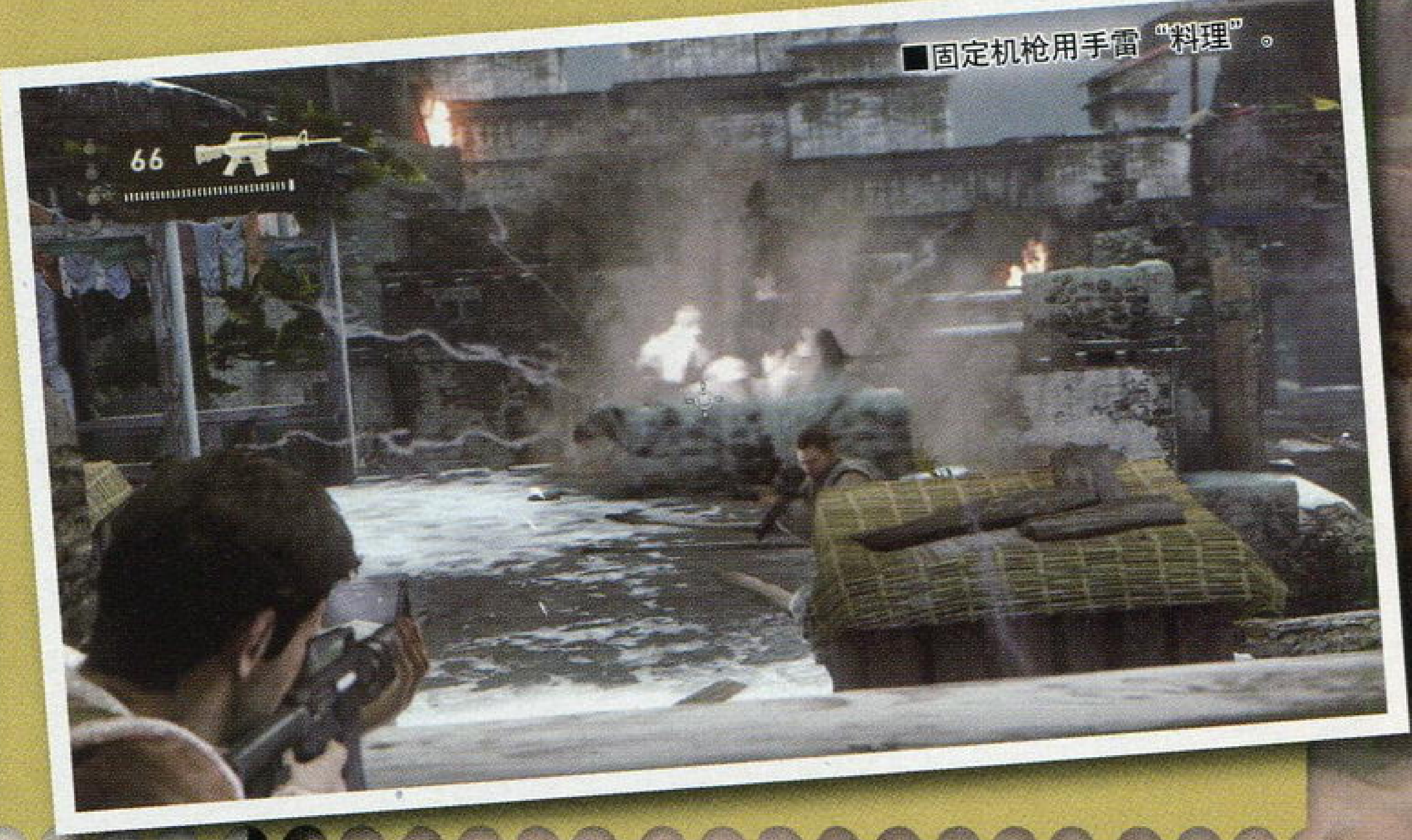
19 围攻

Siege

本来平静祥和的西藏村落遭到了左朗·拉札雷维奇一伙人的洗劫，德雷克异常愤怒，端起了枪与丹津冲向了这帮恶棍。此关以战斗为主，总体来说可以将关卡分为两个大区域。与一般敌人的战斗无需多说，注意不要离厚装甲且装备霰弹枪的敌人太近即可，此外本关首次出现的武器十字弓可以多加利用，一般的敌人一下就可以解决掉一个。

第一个区域的难点在于一架固定机枪（67），玩家务必要在附近寻找到至少一个手雷，先杀光机枪附近的敌人，之后靠近它扔进去解决掉使用机枪的人。此时可以利用这个重型武器解决掉对面以及左手边的所有敌人，之后继续深入第二区域的过程中只要注意一个在高处使用 RPG-7 的敌人即可。

第二区域需要注意的是在比较低的地形处有几个使用榴弹枪的敌人（68、69），躲在掩体后面确认他们并优先干掉，剩下的就是解决杂兵了。此外，此处的民家里重型机枪 GAU-19 可以利用。


■固定机枪用手雷“料理”。

67	琥珀骷髅头	机枪所在位置正对的房顶角落，草堆旁。
68	古老河坛	刚到第二个区域时左手边的老树旁。
69	铜铃型天铁	场景最高处的一个被木栅栏围住的平台。

20 猫与鼠

Cat and Mouse

70	犀牛角雕刻品	丹津打开门后跟着他走，当房顶上出现敌人时，宝藏就在要爬上去的面前那道墙的角落里。
71	宗喀巴青铜像	发生被坦克破墙而入差点撞到的剧情，之后继续前行的第一个路口的角落（会有两个敌人，一个持霰弹枪）。
72	西藏小喇叭	贴着山崖过去后会爬上一个屋子的房顶，就在那里，几乎是必经之路上。
73	度母镀金神像	在第二个持有RPG—7的敌人和第三个持有RPG—7的敌人中间有一处房顶上有一个洞，下去即可拿到。

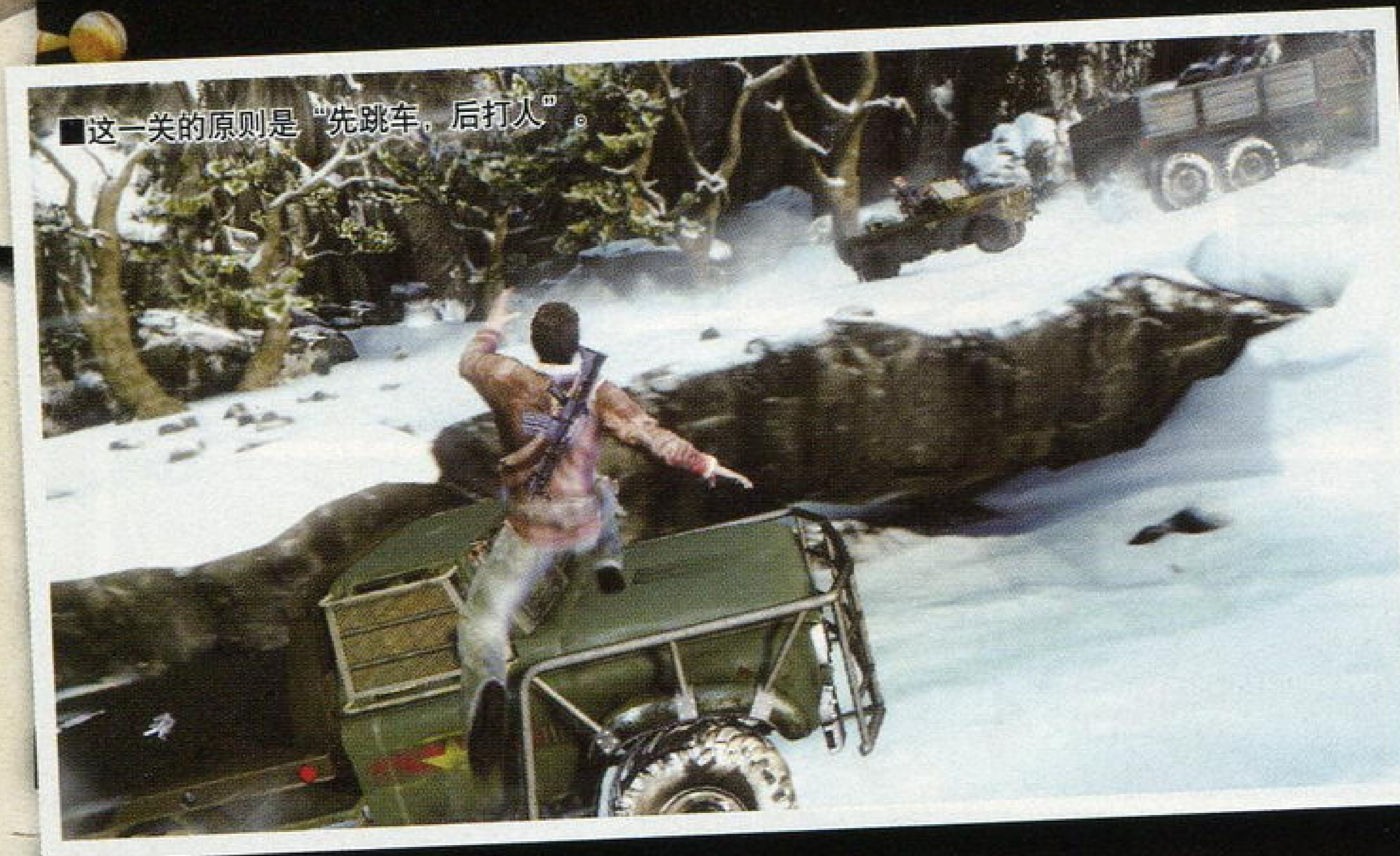

■超紧张刺激的一关，坦克时刻在你身边穷追猛打。

这一关对玩家的要求就是一个字——快，没有思考的时间，因为坦克在时刻逼近你！开始后正面的两个敌人可以不管，他们会悲惨地被自己的坦克炸死，跟着丹津跑到最右边，等待他开门的时候请隐蔽好自己，需要注意木头材质的掩体会被坦克打坏，要时刻移动位置。开门后跟着丹津行动，基本原则是看见路口就往右拐以回避与坦克正面接触（70）。走到尽头后要看准机会冲到对面，过桥时会发生桥被炸断的剧情，之后继续跟着丹津深入，直到一处剧情后德雷克暂时和丹津失散（71）。

玩家独自行动后的基本原则还是看见路口就右拐，之后会贴着山崖来到村庄的另一面（72），进入战斗第二阶段。前进一小段路后会再次和丹津汇合，此时已经出现了使用RPG—7的敌人，这些敌人就是我们的目标，干掉他们之后夺得RPG向坦克狂轰吧（73）！之后走到尽头处利用滑索到达对面干掉几名敌人后用场景内的RPG给予其最后一击。

21 护送部队

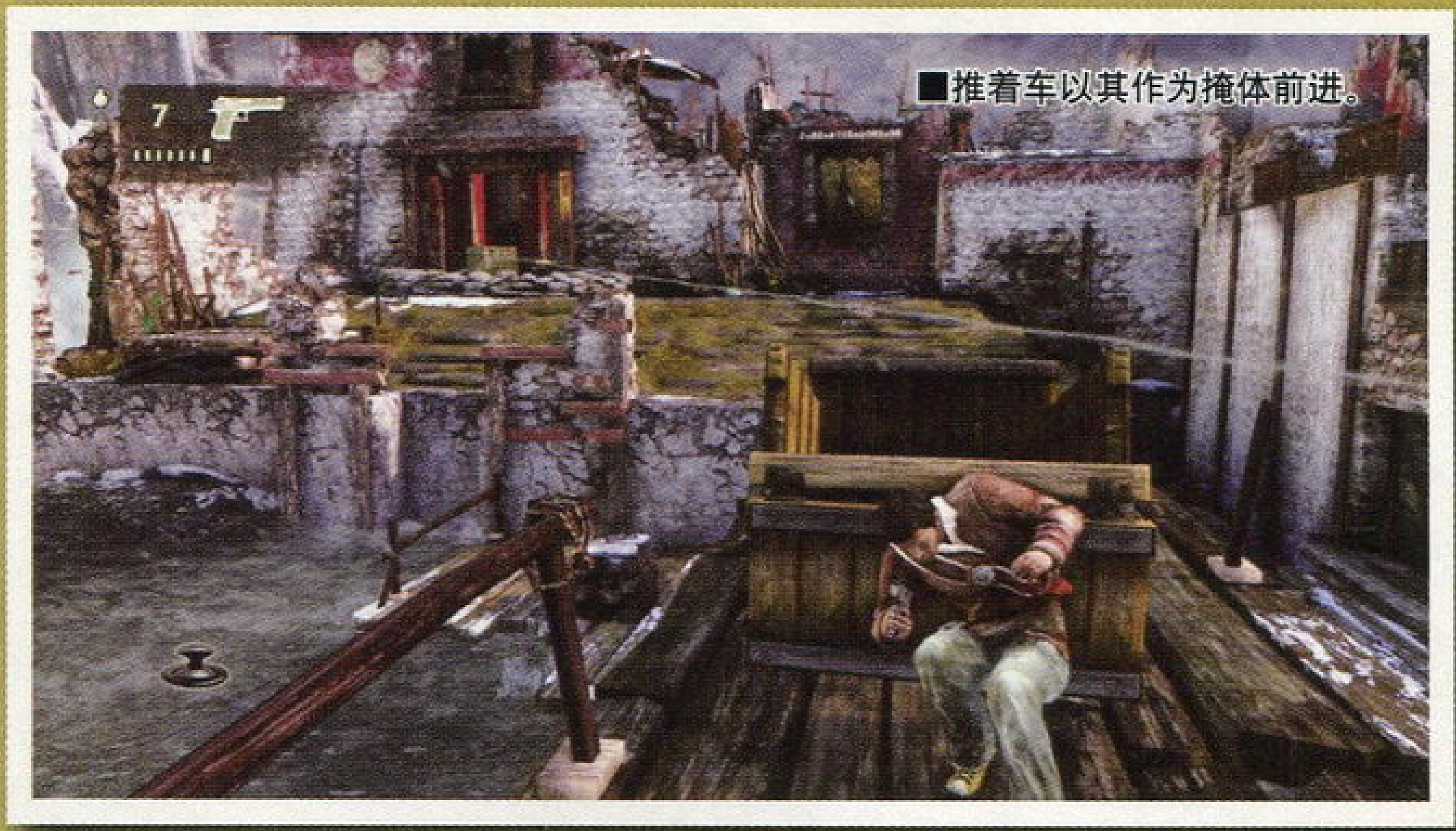
Convoy


■这一关的原则是“先跳车，后打人”。

玩家在这段精彩的追击战中要不断地换车，可跳上去的车的位置顺序为前方、左边、右边、前边、右边，当这些车接近时以先换车为优先，敌人可以换过去之后再打。之后玩家要用火炮掩护艾莲娜的卡车（黄色），干掉路上找麻烦的其他卡车以及吉普车，当然，要优先打掉那些企图将黄色卡车撞翻的家伙，最后跳回到艾莲娜的卡车上，本章结束。

22 修道院

The Monastery


■推着车以其作为掩体前进。

因为刚开始德雷克并没有任何武器，所以几名敌人最好可以隐秘地干掉，比较安全且可以搞到武器。黑色衣服的是指挥官，会走来走去，其他的则不会动（74）。

进入修道院后便是一场与大量敌人的战斗（75），难点出现在过桥时10点钟方向的固定机枪。玩家可以利用那辆双轮推车掩护前进，之后从右边绕到机枪的死角或者直接绕到机枪背后收拾掉那里的敌人（76）并与艾莲娜合力开启大门进入下一个区域。

先利用那些墙上的红色木头下去将绳子扔给艾莲娜，之后利用黄色的石头上行并帮助同伴来到一处有佛像的地方，两人一同推动石像形成通路。随后利用艾莲娜找到的绳子继续深入（77），来到一处打不开的门前，德雷克选择自己的探路，这道门右斜后方的柱子上有可以扒住的红色木头，依靠它攀爬另觅出路（78），在这个过程中最好敌人都可以隐蔽地杀掉。下到底后会发生墙被敌人的RPG—7炸破的事件，同时门也打开得以和艾莲娜回合。接下来又是一场险恶的夺桥战，这里提供了狙击枪，远处使用RPG—7和沙鹰的敌人先干掉，然后优先处理掉使用防爆盾牌的敌人，接着可以靠这个盾牌边防御边杀敌缓慢到对面去（79）。这时敌人会出动大量狙击手，所以向上移动时要时刻隐蔽在合适的掩体后面，到达塔顶后可以拿到狙击枪，这时就好好发挥你的狙击才能吧（80）！

在经历了一番惊险的“过桥之旅”后，两人马上迎来的又是一场激战，请以各方向房顶上的狙击手为首要打击目标。胜利后打开门经过一小段攀爬迎来另一场战斗（81），胜利后继续深入到修道院内部。


■夺桥战时远端使用沙鹰和RPG—7的敌人要第一时间狙杀掉。

74	西藏白银耳环	第一个有很多卡车停靠的区域最后方的房檐上。
75	银质印鉴	进入修道院大门后右手边有一个火桶的平台北面下方。
76	仪式王冠	固定机枪旁边靠瀑布边的破墙上。
77	白银祭品壶	发生看到雪佛被带进塔中的剧情后，宝藏位于那座断桥的桥下。
78	西藏孔雀石戒指	爬到白色的墙上时，右边走是正路，左边的死路房檐下则是宝藏藏匿处。
79	木头雕刻饰品	过桥后先别着急进门，门右边有可以扒住的白色石头，顺着它们下去便可以拿到宝藏。
80	白银虎铃	干掉所有狙击手以及敌人之后，站在那个惟一可以通过的木板前往下看，可以看到一座中间距离很大的断了的木桥，下去之后可以跳到对面，然后顺着梯子下到最下面，宝藏就在你左手边的墙上。在跳跃断桥时可能要多试几次，起跳的时机比较难把握。
81	古代青铜狮像	战斗胜利后到最北边的墙边然后举枪往上看，将宝藏打下来后还要爬到它所在位置对面的门梁上然后再跳过去取得。

23 重逢

Reunion


■这四个敌人如果可以暗杀的话，此处将会少很多敌人增援。

本关一上来我们就处于被包围的状态，躲在掩体后先干掉那些用沙鹰以及 RPG-7 的敌人，然后剩下的采用游击战术慢慢收拾，过程中还要小心不要靠近那些装备霰弹枪的敌人。之后来到最上层找到雪佛，不过可惜他最终没能活下来。在他最后的指引下，德雷克和艾莲娜面临着新的抉择，分头行动后（82），遇到的敌人最好都可以悄无声息地解决掉，否则一旦被发现将引来很多很多援兵，打起来要费劲许多，尤其是遇到一处有 4 个巡逻兵的时候，先不要着急开枪，看准机会逐一背后解决，否则会引出许多装备重武器的敌人。当然，如果被发现了的话，远处使用 RPG-7 的敌人是首要打击目标（83），此外场景中央有榴弹枪，可以利用这把大威力武器对付那些重装备敌人。

接下来通过一道要转动转轮才可以通过的门之后又是一场硬仗，面对那两个手持 GAU-19 加林特机枪的重装兵先不要开枪，从手右边爬上楼然后走到尽头处有 RPG-7 可以用，捡起来之后先炸掉这两个最麻烦的家伙，剩下的就好办多了。消灭全部敌人后从这个场景入口处的绿色梯子爬到三楼（84）然后通往对面的窗户，从窗户翻越进去（85），顺着楼梯到达房顶后扒着墙上的石头继续前进，会看到敌军出动了大量士兵的场面（86），悄悄地过去不要惊动他们并依靠一排红色的杆子继续上行（87），从而来到塔内。

从克洛伊手里拿回匕首后，我们要面对的是一个新的谜题，其实这个谜题就是根据颜色和形状对号入座。根据日记的记录，半球摆在白虎面前、三角摆在朱雀面前、球摆在青龙面前、而方形则摆在玄武面前，摆好之后再按照各自的颜色找出那些符号，其中日记上蓝色以及黑色的符号是干扰项，不用理会。


■游戏中相对最需要动一下脑子的谜题。

所有都对号入座后中间的台座升起，过去利用匕首打开新的出路。之后利用滑索继续前进（88），来到被毁坏的雕像前。在玩家身后有十字弓提供，所以这里至少可以在不发出枪声的情况下干掉 4 名敌兵以上，正式公开交火后，注意优先消灭固定机枪，对付它可以利用场景内提供的“战槌”榴弹枪。战斗结束后（89）与艾莲娜汇合，调查场景中央地上的圆形图案打开新的道路。

利用滑索下降，边消灭挡路的敌人边向那棵古树方向移动（90）。

82	西藏仪式用瓶	利用绳子摆荡到柱子附近取得。
83	西藏海螺号角	使用RPG-7的士兵所在平台的左手边平台角落处。
84	青铜油灯	爬到三楼后先抬头看，用枪打落后拾得。
85	古代守卫持剑	刚翻越窗户往右上方看就可以发现，用枪击落后过去拾得。
86	西藏珊瑚耳环	剧情过后落地先不要着急往那些红色的杆子上跳，从右手边下去之后向上看别可以看到这件宝藏。
87	西藏四方河坛	在借助并排摆放的一组红色高低书柜上到一处房檐上后，请回头跳到一个相对独立的房檐上并扒住边缘，宝藏在角落处可以发现。
88	骨质雕刻饰品	从滑索上下来后很快会遇到一处断了的楼梯需要跳过，跳过去之后回头向上看可以看到宝藏，用枪打掉。
89	西藏头发饰品	在场景内没有头的那个雕像上面，可以从其背后爬上去取得。
90	西藏马喇念珠	从滑索下来后第一个遇到敌人的场景的角落。

24 往香巴拉的路途

The Road to Shambhala

91	哥鲁达青铜雕像	先不要启动全部机关，用枪打下右手边墙壁上方的宝藏并取得。
92	蟾蜍香炉	与费恩一起移动后，跳到面前的小平台上，宝藏就在左边拐角处。
93	八纹项链	进入解谜房间前的楼梯的左边平台上。


■这里要与费恩合力推动石头以借助其上到高处。

进入一个有中央有球体的大房间（91），把墙壁上所有的匕首全部调整成向下的方向，之后靠近球体按△键发生剧情。阴险的拉札雷维奇用艾莲娜和克洛伊的生命来威胁德雷克，没有办法，无奈的船长后裔只能帮助他们寻找通往香巴拉的入口。

在“老朋友”费恩的陪伴下往遗迹深处移动（92），途中需要两人协力推下巨石以及推动石头台座，稍费一番周折后（93），两人来到一个墙壁上有着两尊巨大石像的房间。想要解开这里的谜题需要对照日记里的记载，将两侧的三个祈祷轮上的字符按照铁栅栏上的图案不同分别转成与日记上相同的样子，最后再转动中间冒出来的台座。


■按照日记里的样子调整字符。

解开谜题的同时，一群守护者也出现在两人面前，依旧按照之前的方法对付它们，逃跑为主，攻击为辅。

危机时刻，拉札雷维奇赶来杀掉了这些“怪物”，看来偶尔他还能帮上点忙。在那之后，大门打开，香巴拉终于出现在了众人面前……


■84


■86


■87


■89

▲第23关比较隐蔽的四个宝藏图示。

25 破碎的天堂

Broken Paradise


■与野人战斗时一定要时刻处于移动状态。

突然出现的野人使得场面陷入了混乱，而德雷克一行人也趁这个时候摆脱了拉札雷维奇的控制。这时候顾不上别的，先逃跑再说，一路狂奔后拖那些野人的“福”，总算暂时摆脱了拉札雷维奇，不过对于它们来说，我们的主角一行人也属于不速之客，片刻之后以它们对待德雷克等人的态度就明白了……捡起地上的AK，利用边跑动边射击的攻击方式对付它们，一旦停止跑动你就会很危险，它们的行动速度超乎你的想象。费了很大力气终于消灭了三个怪人，之后的路程艰难可想而知，捡起它们掉下的十字弓，这是威力很大的武器。

从道路尽头并排很多雕像的地方（94）爬上去继续前进，借助刚才战斗区域上方奇怪生物的大头像的舌头在几个平台之间移动。路上遇到发着蓝色光芒的松脂都可以用枪打爆从而发现新的出路（95）。之后来到一处稍微开阔的地带（96），拉札雷维奇的军队和野人相继出现，战斗中要注意远端会有使用RPG-7和沙鹰的士兵，要优先消灭。战斗结束后来到一处需要三人合力才可以打开的门，玩家负责从门左边的墙上爬上去并拉住门右边的铁链。过了这道门立刻又是一场与拉札雷维奇军精英部队的战斗，首先要消灭远端使用榴弹枪的敌人，之后可以利用他掉落的这把强力武器慢慢前进，同时还要小心狙击手（97）。

过了这片区域后继续前进，小心敌方一个四人编队的突然出现，如果瞄准得当的话这四个人用一发榴弹便可以全部消灭。之后三人协力推动推车（98）并借助它来到了塔的内部，可进到这里才知道，野人正在和拉札雷维奇军发生激烈的冲突，玩家可以先借助野人帮助消灭拉札雷维奇军，最后收集一些敌人留下的霰弹枪、RPG-7等强力武器再回过头来对付野人（99）。

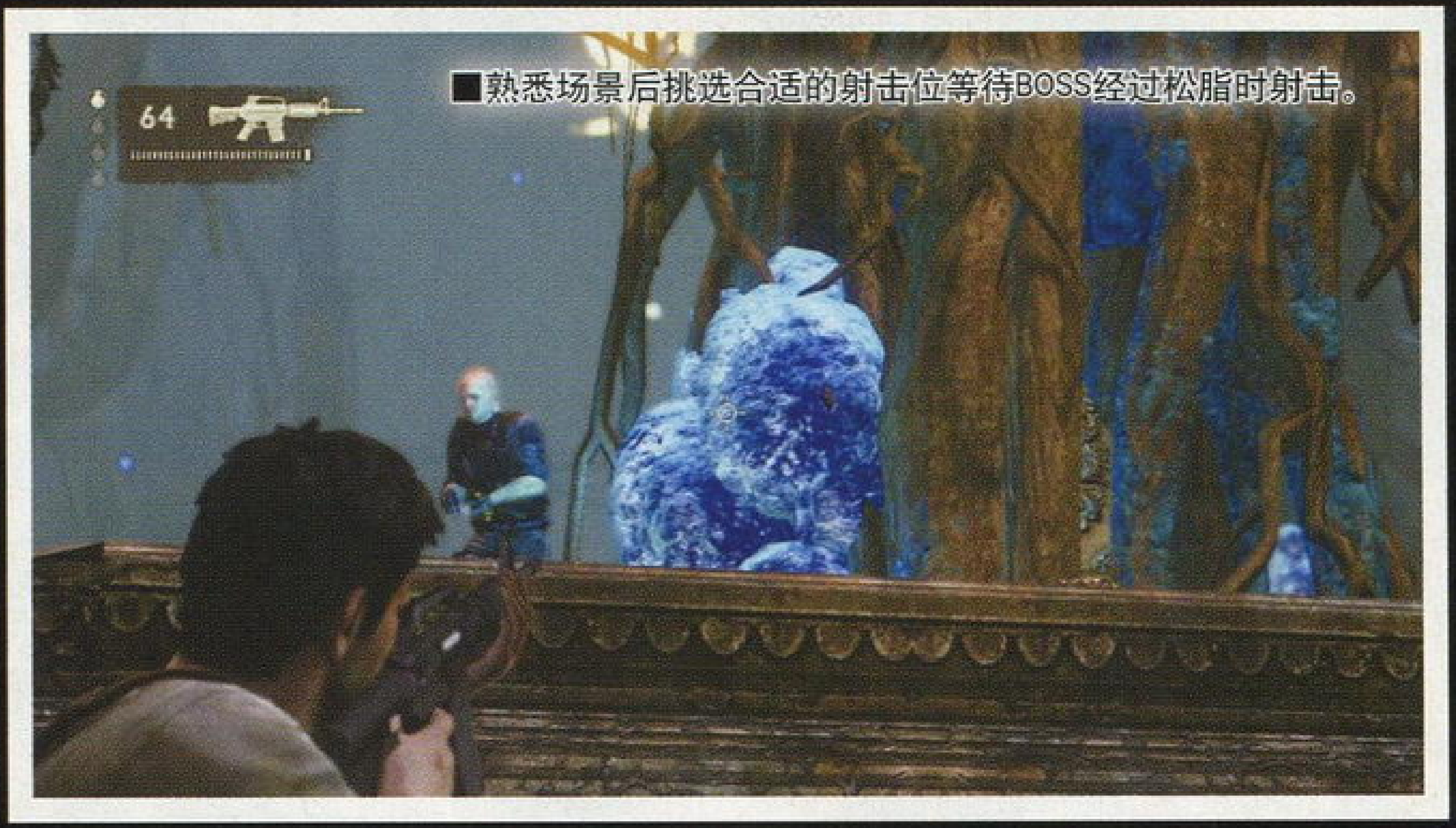
从高处的楼梯离开，顺着楼梯一直往上走（100、101），终于，几人看到了传说中的生命之树。可这时俨然已经被拉札雷维奇抛弃的费恩却突然出现，他破罐破摔地引爆了手雷致使艾莲娜受了重伤，接下来带着受伤的艾莲娜甩开追兵后，愤怒的德雷克决定独自去终结这一切。


■打倒野人掉落的十字弓是威力十分大的武器，要善加利用。

94	普巴短匕天铁	在某个雕像上，用枪打落后拾得。
95	大威德金刚的黏土头	打爆第一个松脂后出现的那条路上的树藤上，用枪打落。
96	金箔雕像头部	第二次遇到野人的那个区域沿着悬崖边寻找，在角落里。
97	腓骨天铁	这片水流区域左手边墙上的最高处，请沿路寻找。
98	古怪青铜面具	借助推车上到高处后再背对通往下一个区域的楼梯，往左手边走就可以看到。
99	真陀摩尼天铁	战斗区域中央的火炉上，用枪打落后拾得。
100	金刚手菩萨木质面具	必经之路的上方，请多留意。
101	青铜雕像头部	同样在必经之路，这个宝藏在地上，同样很容易注意到。

26 生命之树

Tree of Life


■熟悉场景后挑选合适的射击位等待BOSS经过松脂时射击。

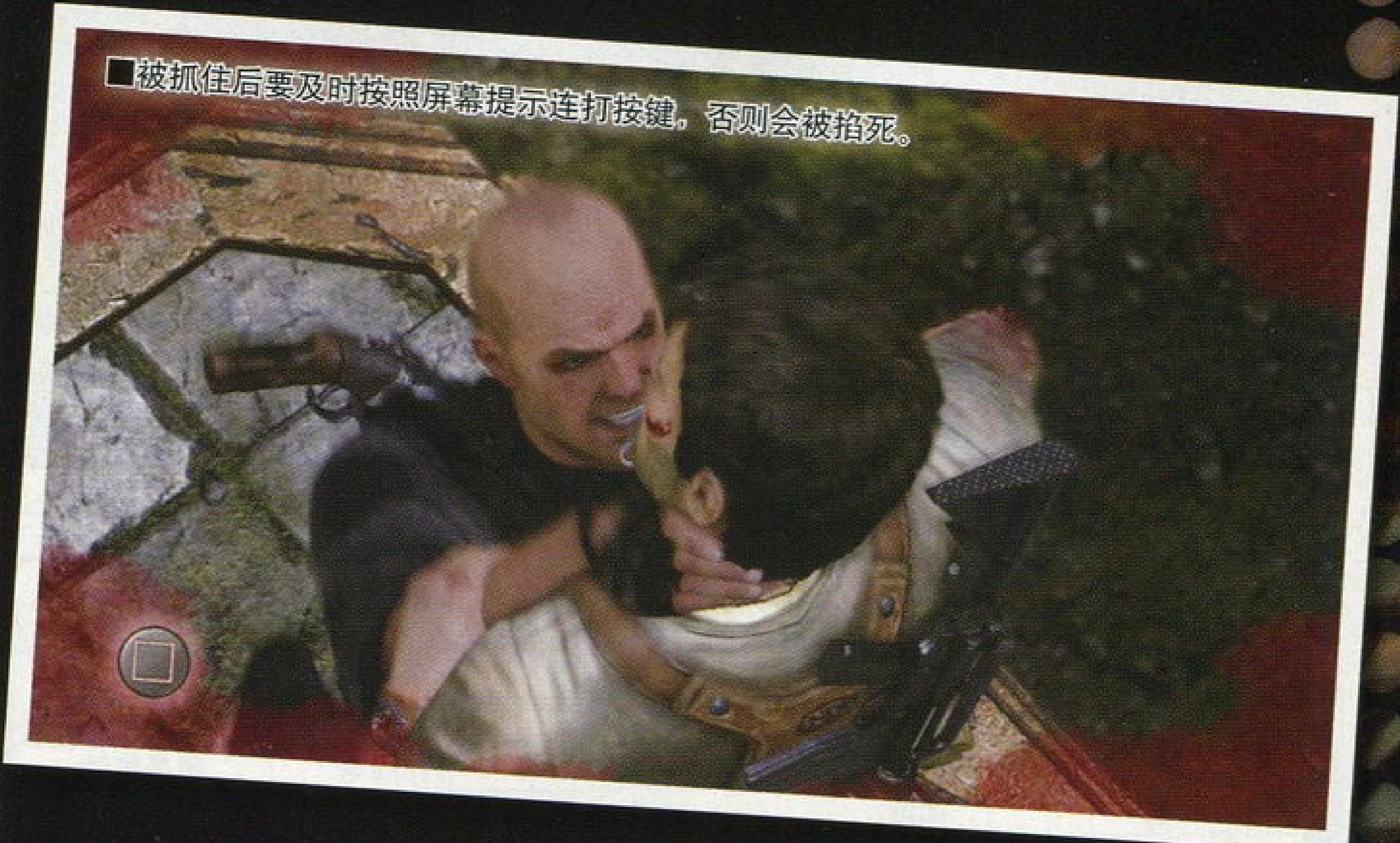
与拉札雷维奇的决战开始后，玩家的目的只有一个——在拉札雷维奇位于那些松脂附近时用枪射击松脂并引爆它们以对BOSS造成伤害，可实施起来并不如想象中那么简单。

BOSS战有4个阶段，当拉札雷维奇每受到一定伤害后就会转入下一个阶段，每一个阶段转换时都会放一段动画，随之而来的就是BOSS更加地丧心病狂。从第三阶段需要注意BOSS会开始扔手雷，所以前两个阶段在某处等着BOSS路过时射击松脂的方法已经不太好用了，因为只要在某处稍作停留手雷就会落在你身边。

所以基本战法为，先在BOSS最弱的第一阶段熟悉一下地形，熟悉1～3个可以狙击BOSS的松脂位置，接下来要做的就是带着BOSS绕圈跑，每次路过这几个松脂后提前落位回身等待BOSS经过时射击引爆。进入第三阶段后，基本原则还是如此，但玩家要或多或少调整一下移动速度，目的就是减少在射击位站住不动的时间，以免被手雷炸飞。具体方法可以放慢移动速度、或者先故意跑过射击位然后再跑回来之类的，当然如果对操作有信心的话也可以采取边跑边射击的方式。此外还要尽可能地缩短直线移动的距离，过长地直线移动BOSS也会在你的线路上扔手雷。

除去以上要点，整个战斗过程中还需要注意：松脂不是只有我方可以引爆的，拉札雷维奇同样可以，所以路过这些发着蓝色光芒的东西时可以做诸如翻滚或跳跃的动作，以求快速远离；开战时的那个水池不要接近，会受到伤害；如果听到BOSS大喊，那是他在狂奔，请短时间内不要停下脚步以免被他近身。

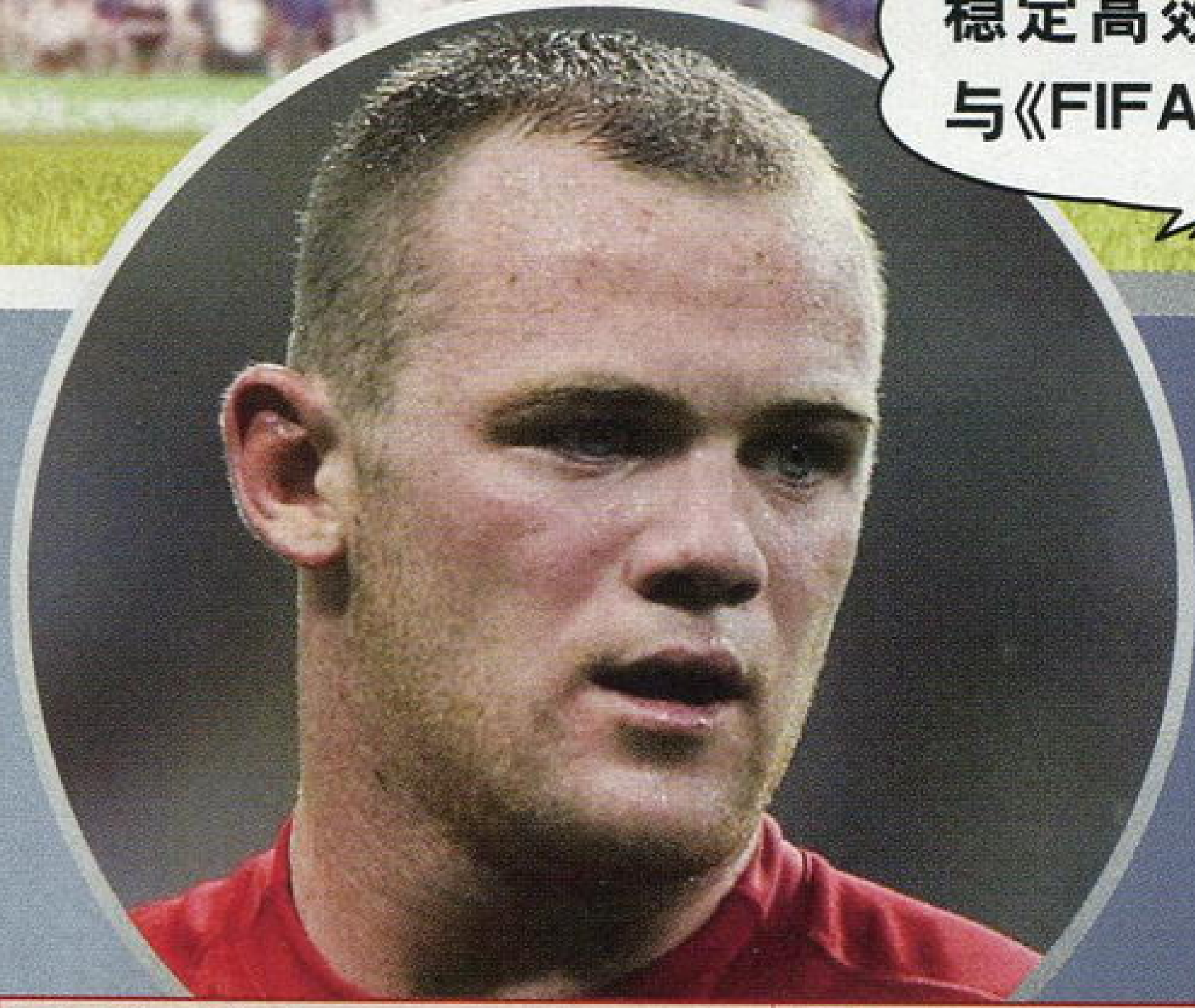
战胜拉札雷维奇后，由于生命之树松脂爆炸所引起的剧烈反应，整个香巴拉地区处于崩溃边缘，眼看着通往外界的桥梁即将坍塌，德雷克用尽了全身的力气奔回了陆地，在这个过程中，玩家可以不时地轻点跳跃键以减轻地面晃动的影响。可气还没喘过来，克洛伊就被一个野人缠住了，眼看地面倾斜，几人马上就要落入万丈深渊……德雷克拔出枪将最后的子弹全都打在了那个野人的身上……而最后关头，得救的克洛伊也拉住了德雷克的手……


■被抓住后要及时按照屏幕提示连打按键，否则会被掐死。

实用技术 攻略透解



文 火云&linsiyuan（levelup.cn） 美编 anubis



FIFA 10

FIFA 10		EA	体育
多机种	FIFA 10		欧版
	2009年10月2日	1～4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

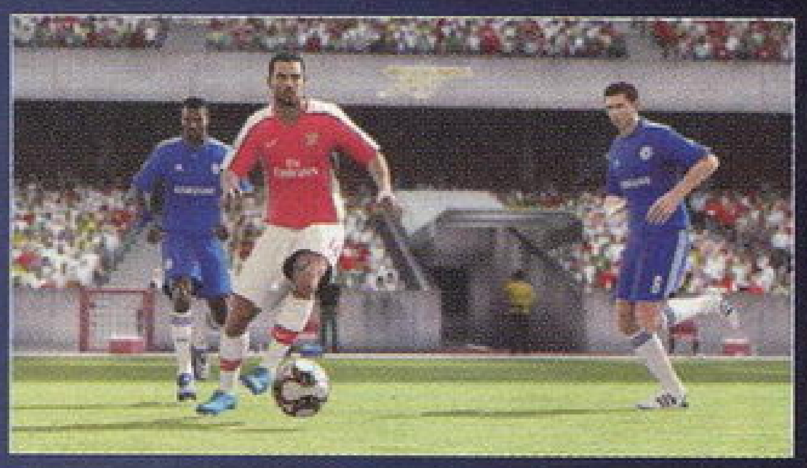




基础知识指南

FIFA 10 基本操作





在正式开始游戏前，系统除了会询问难度之外，还会让玩家选择适应的操作键位，一种为《FIFA》系列经典操作方式“Classic”，另一种则是类似“《WE》系列”的“New Alternate”，玩家也可以在游戏菜单中的“Controller Settings”里对键位进行调整。

注：文中以X360手柄键位为例

基本操作列表

	Classic		New Alternate	
	进攻	防守	进攻	防守
Y键	直塞球	门将出击	直塞球	门将出击
X键	长传	铲球	射门	协防
B键	射门	协防	长传	铲球
A键	短传	逼抢	短传	逼抢
LB键	换人	换人	换人	换人
RB键	有利足	N/A	有利足	N/A
LT键	平稳控球	侧身移动	平稳控球	侧身移动
RT键	加速	加速	加速	加速
左摇杆	球员移动	球员移动	球员移动	球员移动
十字键	战术设置	战术设置	战术设置	战术设置

FIFA 10 进阶操作

本作引以为傲的360度控球系统确实让游戏的控球手感得到了升华，也算是足球游戏进化到今天的一个飞跃。玩家在控制球员带球时可以尝试着去感受下360度控球的微妙感觉，当你轻推左摇杆进行方向的变化时，可以感觉到球员在变向时不再是以前的8方向而是变得相当柔和，真正实现了360度全方向带球，而且那种人球分离的感觉做得也相当棒。



角球	
长传×2	低轨传中
长传×3	地面传中
A键	战术角球

进攻	
LB键+射门	吊射
RB+射门	推射
射门（未射出时）+短传键	射门取消
长传（未传出时）+短传键	长传取消
LB+短传×2	二过一配合
LB+直塞球	过顶长传
长传×2	低轨传中
长传×3	地面传中
LB+长传	提前传中
LB+长传×2	提前低轨传中
LB+长传×3	提前地面传中
RB按住	接球时进行漏球
LT+RT	强制移动

任意球	
射门键	弧线射门
LB+射门键	大力抽射
LT	呼叫第二名罚球队员
LT+射门	第二名队员射门
LT+短传+射门	一拨一射
Y键	人墙跳起
A键	人墙前冲

移动	
RS+方向	第一时间触球／大步趟球
LT+右摇杆	假动作
LB不加方向	停球转身
RT不加方向	停球
RT+LT	技能盘带

©2009 Electronic Arts Inc.

FIFA 10 赛前布置

无论是菜鸟还是老手，想要打好一场比赛，赛前设置都是必须的，在比赛开始前选择 Team Management 就可以进入到赛前配置菜单，玩家在这里要调整自己球队到最合适的状态。

Squad：阵容。阵容的调整无疑是赛前设置中最为核心的部分，游戏自由对战模式时的普通比赛是没有球员状态的，球员能力全部以数值显示，玩家在这里需要注意两点。第一，球员的数值会根据自己所擅长的位置而有所差异，调整时尽量让球员处于最佳位置上，这样才能发挥球员最大的潜力。第二，替补球员名单位于 Substitutes 栏目框里，而预备队球员位于 Reserves 栏目框里，比赛开始后玩家只能从替补球员名单中更换球员，所以玩惯《WE》系列的玩家要注意这点。

Formations：阵型。这里除了可以选择游戏预设的各种阵型以外，按下 X 键后玩家还可以对某个阵型进行当前球员配置下的站位调整。阵型要根据球队具体的战术打法以及球员类型来调整，同时阵型安排的好坏也会影响到全队球员的发挥。

Custom Tactics：自定义战术。这里是进阶战术的调整位置，新手玩家可以直接选择球队默认战术



Default，战术应该与阵型进行搭配，如何进行细节内容的调整需要玩家动一番脑筋。调整滑块后再小地图上会进行调整后进攻与防守的演示，玩家参照演示就能清晰的看到调整后的结果。

Player Roles：球员角色。这里是进行球队定位球以及队长人选的地方，选择时可以进行当前罚球队员与其他队员罚球属性的对比，方便玩家选择合适人选。

Man Marking：盯人。打开盯人菜单后，首先选择一名需要盯防的对方球员，然后选择负责盯人的己方球员。盯人主要以盯防对方核心球员为主，不要进行过多的盯人否则会让自己球队防线过于松散。

比赛心得

随着裁判的一声哨响，比赛也正式开始了，无论之前做过多么好的战术调整，取得进球并且赢得比赛胜利才是踢球者所追求的。足球比赛是千变万化的，想要在这战场般的世界中获得胜利，需要的是精湛的操作技术以及冷静的大脑，接下来就请跟随笔者进入真实的比赛中一窥究竟吧。

FIFA 10 视角的选择

建议选择 Tele 视角进行比赛，此视角可以提供开阔的视野，方便观察球员站位并进行各种进攻配合。游戏进行时下方的雷达和上方的比赛显示都会在不必要的时候做透明处理，这也让玩家能够更清楚地观察赛场上的每一个细节。



FIFA 10 组织与传递

足球比赛中无论进攻还是防守，都离不开传球，可以说传球是比赛最基本的动作组成，传球的主要作用是进行推进，长传与短传的传球方式取决于玩家使用球队的战术风格与球员类型，但是无论怎样的球队，长传与短传都要互相搭配使用，不同的只是主要传球体系。长传风格的球队需要有传球精度较高的炮弹传输队员，其次要有绝对速度优势的双翼以及身体强壮的高中锋，中场衔接时视我方球员站位直接长传身后球找高中锋，高中锋拿球后通过强壮的身体摆脱后卫从而形成射门，或者长传找边路球员，由边路球员用速度突破防线进行下一步的进攻。短传风格球队需要全队大部分球员具有较高的短传精度，在中场拿球后，通过连续且精准的传递渗透进对方的防线，再伺机传身后球给前锋球员形成射门机会，短传渗透的打法风格华丽但需要非常高的操作水平，想打出赏心悦目的流畅配合需要玩家多多练习才可以。

无论是哪种风格的打法，都要进行组合式传球才能发挥球队的真正实力。传球时机的把握也



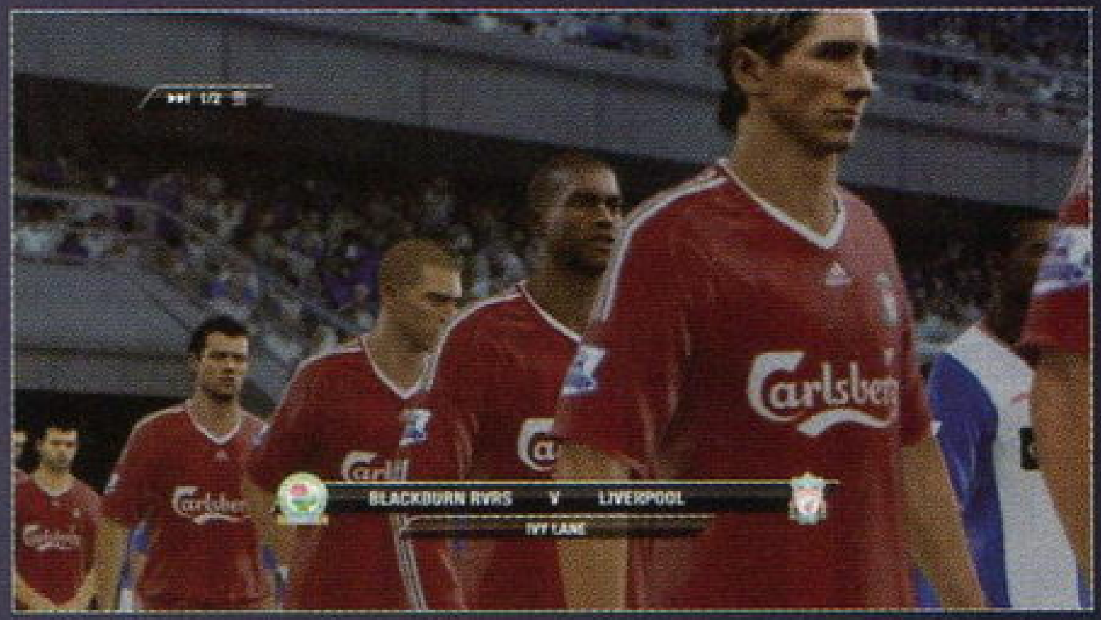
是非常重要的，传球一定要具有目的性，而且要注意观察球员站位，传球前要预先判断传球线路之间是否有对方球员可以进行抢断，其次要注意接球队员的位置，如果接球队员接球后立马被断，那么传球就是失败的。玩家还要掌握好直塞球的用法，一般来说直塞球适合穿破对方最后一道防线，直接让前锋球员拿球面对门将，否则得话直塞球很容易被断。球队的组织核心无疑是中场球员，几乎每个世界顶级强队都会有一位王牌的中场大脑球员，中场球员的作用是在攻防转换的时候进行衔接，所以玩家一定要控制好中场的位置。组织与传球千变万化，玩家只要根据比赛实际情况灵活变通并合理运用传递，就能控制好比赛节奏，让胜利的天平倒向自己一方。

FIFA 10 盘带

盘带是一门艺术，华丽的盘带与过人不但能拉扯开对方的防线，还有机会上演“连过三人”那样的经典重现。盘带最好由盘带精度较高的球员来进行，盘带最为精髓的无疑是假动作的使用，游戏中有种类繁多的假动作供玩家使用，球员的盘带等级（Skill Moves）不同，可以完成的假动作也有所不同，玩家在游戏操作指南中可以找到详细的盘带假动作指南，稍加练习就可以用于实战。盘带等级最高为 5 星，只有达到 5 星的球员才能做出全部假动作。

假动作中比较实用的是横向拉球以及“牛尾巴”，横向拉球用于躲避对方防守球员的正面封堵，拉球后可以立即加速摆脱对手。“牛尾巴”的特点是可以快速变相过人，但是需要较高的盘带等级才可以使出。（每个等级的假动作出招方法都可以在 Controller Help 查看）盘带并不等于粘球，合理盘带可以帮助球队快速推进对方禁区，甚至直接形成射门机会，但是过多的盘带只能浪费机会。

其实在不加速的时候按住 LT 键使用左摇杆控球和只使用左摇杆控球是不一样的，你会发现按住 LT 键时球会更贴近球员的脚步，做变向等动作时也比较灵活，而且球速较慢时还可以做出向后拉球的动作，此时配合右摇杆更是可以做出更加花哨的假动作。游戏中的假动作只要适时发动，大部分还是相当实用的，具体做假动作的时机还需要玩家在实战中自己凭感觉总结，毕竟球场瞬息万变，不存在任何定理。



人球分过 每次进入游戏鲁尼都不辞辛苦的为玩家演示的这个动作其实在游戏中非常好实现，也相当实用，拨动右摇杆球员就会向相应的方向趟球，如果这前方有防守球员就会做出人球分过了。

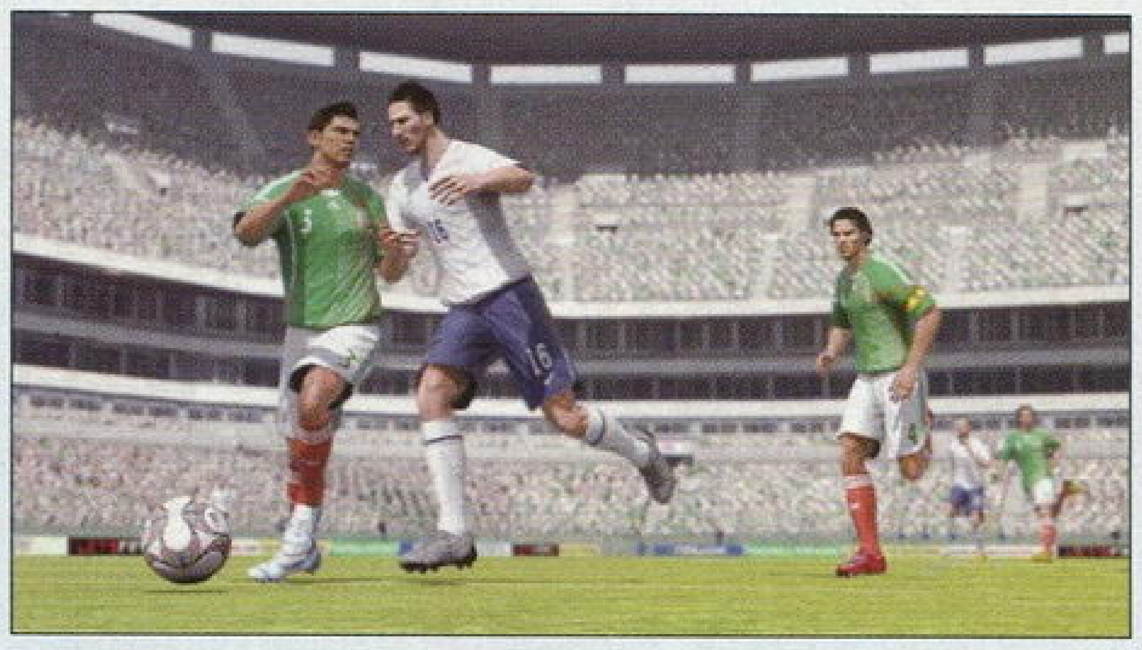
FIFA 10 射门

华丽的组织配合，需要的是一脚完美的射门来划上句号，那么如何才能提高射门进球的效率就成了踢球者接下来要研究的问题了。《FIFA 10》中，射门的力度与高度与蓄力槽有关，在蓄力的前半段射出的球会比较低平，而后半段皮球会明显飞高，所以射门时要视射门距离控制好力度。除了定位球射门，玩家一般会面临两种射门情况：普通射门与单刀球射门。对于普通射门，一定要注意射门线路上是否有球员会封堵，其次就是要加射门角度，否则射门会很容易踢到门将正面，尽量选择球门远角去打可以提高进球效率，其次远射也是一种不错的射门方式，远射时只要力度合适，就算不进球也会造成对方禁区混乱；而对于单刀球，除了可以采用普通射门外，还可以使用挑射以及推射，单刀时如果门将出击则采用挑射，否则采用推射，这样能保证比较高的进球率。当然，面对门将是你也可以使用华丽的假动作将其晃倒后再射空门，但相比之下显然推射和挑射的成功几率要高得多。





FIFA 10 防守

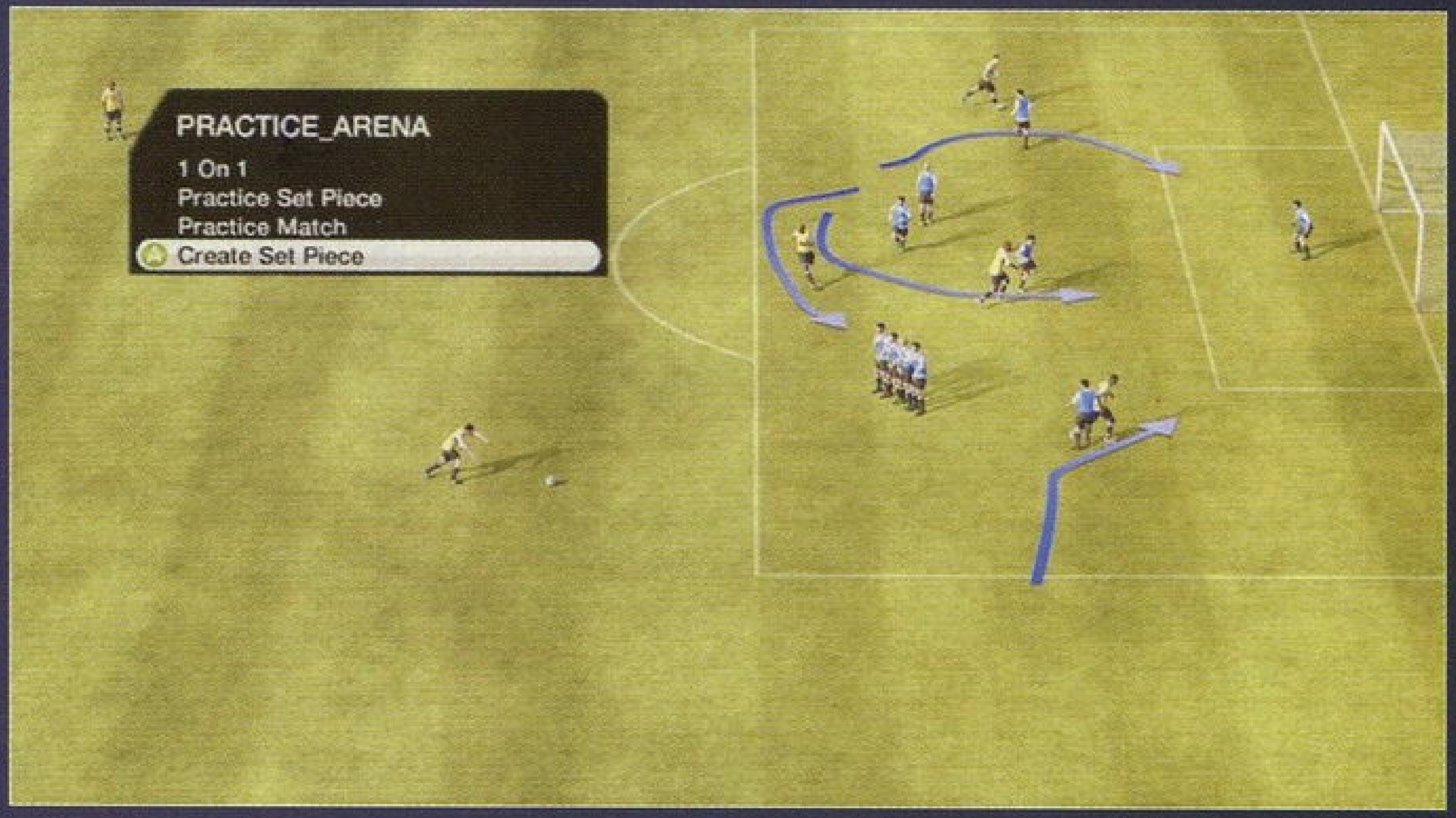


一旦进攻失败就会进入防守状态，相对于进攻来说防守需要玩家有冷静的头脑。防守的主要方式是铲断和逼抢，在一对一防守下玩家不要使防守队员轻易出脚，而是跟随对方进攻球员一同后退，一旦对方球员进行加速或者变向就立即上抢，这样可以在对方球员两次触球的间隙抢断皮球。防守时按住协防键距离对方进攻球员最近的那个队友就会自动上前进行贴身逼防，此时我们可以控制另外的一名球员对进攻球员的球路进行封锁或看住其他正在插上的球员。另外，与进攻球员保持一段距离时可以按LT键让球员进行侧身移动，这样球员的防守面积更大，可以更有效地切断对手的传球路线。

如果对方有多名球员进行进攻，则需要玩家判断传球路线进行抢断，铲球时比较高级的技巧是预判对方球员带球路线，然后先铲球倒下，让对方球员撞到自己身上，这样还可以减少犯规的几率。当防守成功的一刻，玩家要立即投入进攻，优先观察小地图是否有自己球员站位靠前，如果有可能可以直接长传打快速反击，如果没有则重新组织进攻。

FIFA 10 定位球

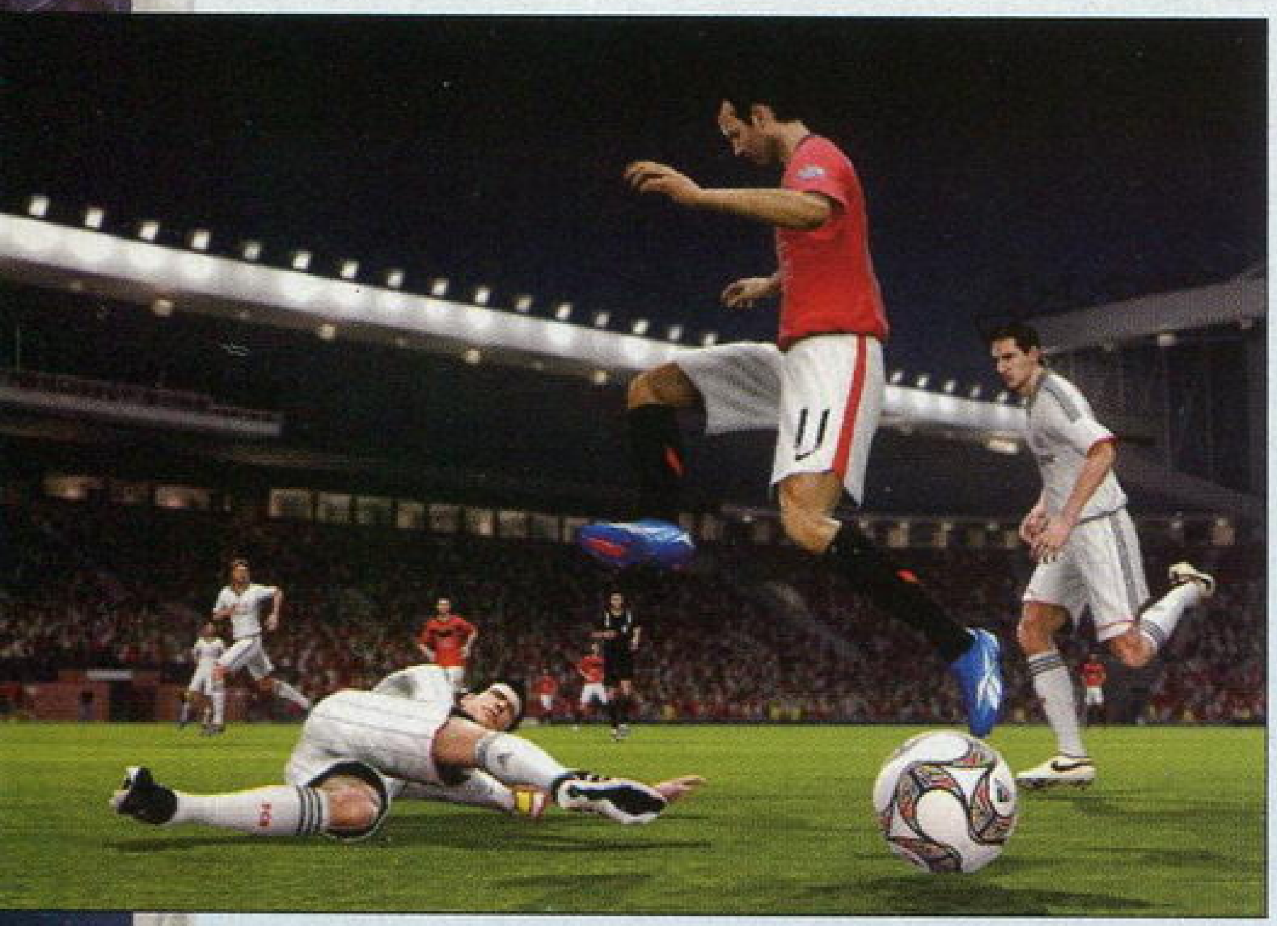
在比赛打不开局面的时候，定位球往往成为比赛走向的关键。角球的踢法要看球队球员的能力，具有强力高中锋或者多名头球技术过硬的球员的球队当然要选择直接角球传中，传中点切记不要过于接近小禁区，否则会被门将直接没收。对于平均身高较小的球队，应当错采用战术角球，开出角球后重新组织进攻即可。任意球的踢法要看任意球的位置，太过偏向球门两侧的任意球建议还是直接传中比较好，球门正对的任意球如果在大禁区弧顶处，就可以考虑直接攻门。任意球攻门有两种方式，弧线射门和大力抽射。前者适合一些任意球弧度以及精度较高的罚球队员，如皮尔洛,哈维。罚球时直接按射门键即可，注意加弧度同时力度要在一半以下，否则容易踢飞，瞄准人墙后球门死角位置来踢。这里强力推荐第二种射门方式大力抽射，如果球队中有力量不错的球员，采用大力抽射的方式非常不错，罚球距离较近时，力度一半以下的大力抽射可以直接打穿人墙或者绕过人墙打入球门远角，位置较远时力度大于一半会踢出强力落叶球，即使不进球也会使得门将脱手从而造成连续的攻势。



另外，本作也允许玩家自行定义任意球或角球时无球球员的跑位，玩家可以制定出属于自己的任意球战术，在比赛时按十字键即可调出事先制定的套路并实行。

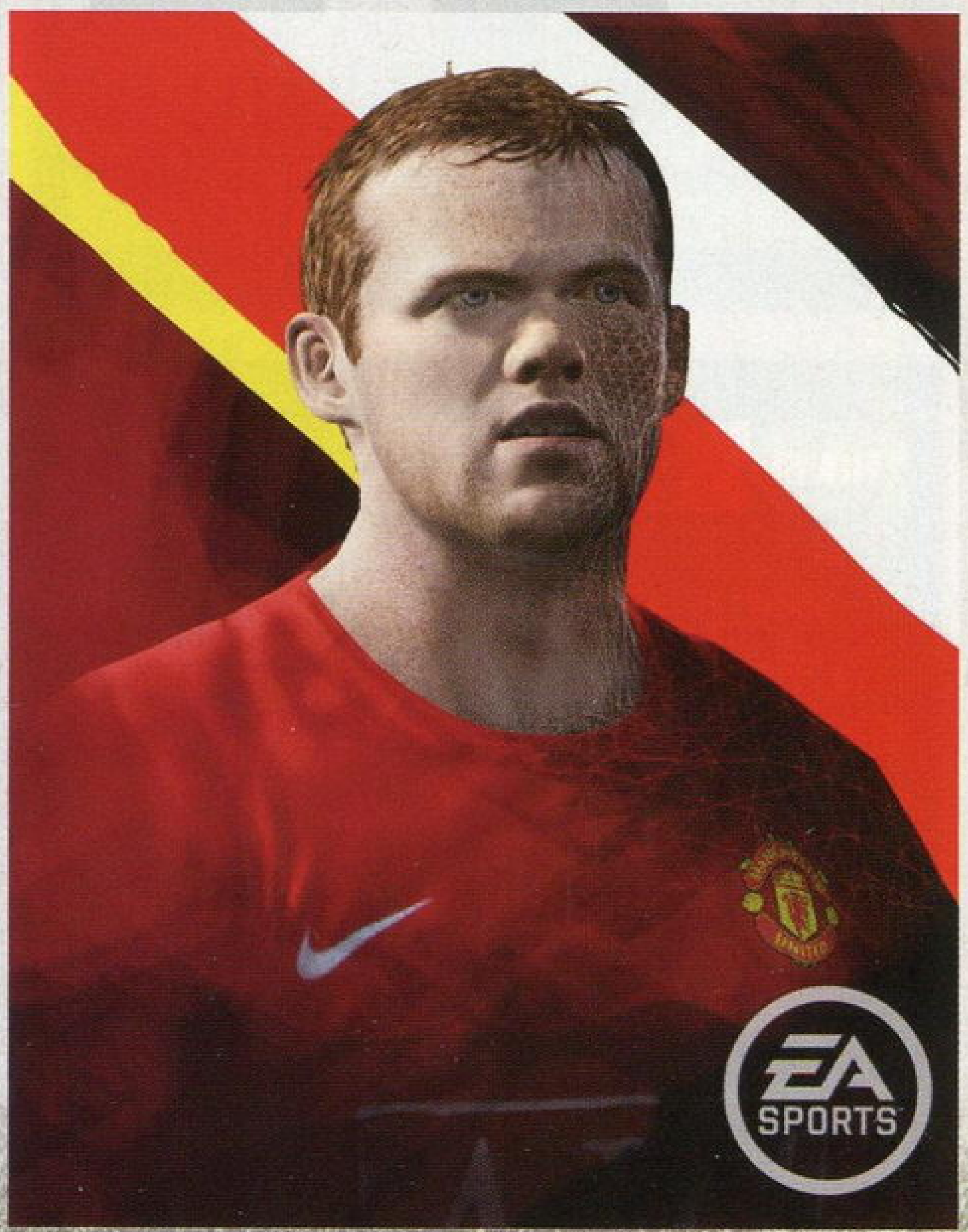
FIFA 10 比赛其它因素

阴雨天气：如果比赛发生在阴雨天气中，那么玩家需要注意在雨天中因为场地湿滑，皮球落地后会发生一个明显的前跳动作，这样一来对于一些长传打法的球队会有很大影响，因为皮球落地后前跳使得进攻球员无法准确的拿到球，从而无法形成进攻，此时要立即改变战术打法。此外场地中由于有积水，地面球的滚动会受到阻碍，短传与推射球门时都要注意加大力度，笔者就曾今在一场雨天比赛中因为推射球门力度过小导致皮球停在了球门线前。



裁判：这里要说的并非是裁判的判罚，而是裁判本身，因为比赛中球会有肯能踢到裁判身上而意外的改变路线，所以玩家要注意发生类似情况后对方球员进行反扑。随便吐槽一句，本作裁判的表演欲望不低，挡在足球的线路上恶心我们的几率还蛮高的……

受伤：球员受伤时很正常的情况，受伤时如果是轻伤可以让球员继续坚持比赛，但是这样该球员的能力会有所下降，重伤球员则会被强制要求换下场。特别在经理模式下重要球员来个重伤会让人欲哭无泪呀。



经理模式指南

FIFA 10 选择俱乐部

作为单机模式中最具吸引力也是最耐玩的模式之一，本作的“经理模式”继承了《FIFA 09》框架并进行了诸多改进，玩家不仅能够更加快捷地了解到想要了解的信息，而且还可以做更多一名经理人应该做的事。所谓经理模式（MANAGER MODE）就是让玩家扮演一名被董事会聘用的俱乐部经理，除了比赛之外你需要更注重球队的经营，将球队预算合理地进行分配并尽可能地取得好成绩才能赢得董事会的信任并提高自己的声誉，当然，这也意味着将会有更多俱乐部对你抛来橄榄枝。最初玩家的经理声誉（Manager Reputation）为半颗星，当获得联赛和杯赛冠军或完成董事会的期望目标后声誉随之提高，赛季结束时玩家可以选择更换俱乐部或与现在的俱乐部续约，更换俱乐部的球队等级是和声誉相关的，也就是说想去更好的俱乐部就得先提高自己的声誉。经理模式最多可指教 15 个赛季。（如果玩家在 Virtual Pro 模式中创建了人物，在选择俱乐部之后还可以将自创人物加入经营的俱乐部中）。

开始游戏之后，你有一次机会从游戏中任意联赛的俱乐部中挑选一支开始你的职业生涯（不受球队等级和经理声誉限制）。选择俱乐部时在信息栏中能够看到球队预算（Club Budget 为球队预算，Wage Budget 为球员工资预算，货币单位为英镑，美元或欧元,可以进行切换）和队中 3 条线的最佳球员（FWD 为前场球员，MID 为中场球员，DEF 为后防球员）。确定俱乐部之后就可以为球队挑选本赛季的赞助商了，如果玩家对自己的球队有信心的话建议挑选 3 个赞助商中签约费最低但赢球奖金（Win Bonus）最高的那个，一个赛季几十场比赛下来的赢球奖金也是笔不小的数目。决定完这一切就可以正式开始经理模式了，由于游戏是从赛季休整期开始，所以一开始就能进行球员转会，系统也会为你报告每星期转会市场的交易。



FIFA 10 主菜单介绍

让我们看看经理模式的主菜单都有些什么选项吧，经理模式每一级菜单在画面中都为玩家显示了非常大的信息量，就像事先有秘书为你整理好了作为一名俱乐部经理需要关注的信息，你所要做的就是——思考并下达指令。经理模式主菜单画面左半部分显示的是菜单与球队简易信息（其中左上方的 Date 为目前日期，Board Confidence 为董事会满意度，Clud Budget 为俱乐部预算，Rem. Weekly Wages 为剩余周薪预算，Transfer Window 为目前转会窗口的情况），右半部分的信息会随着选项改变。

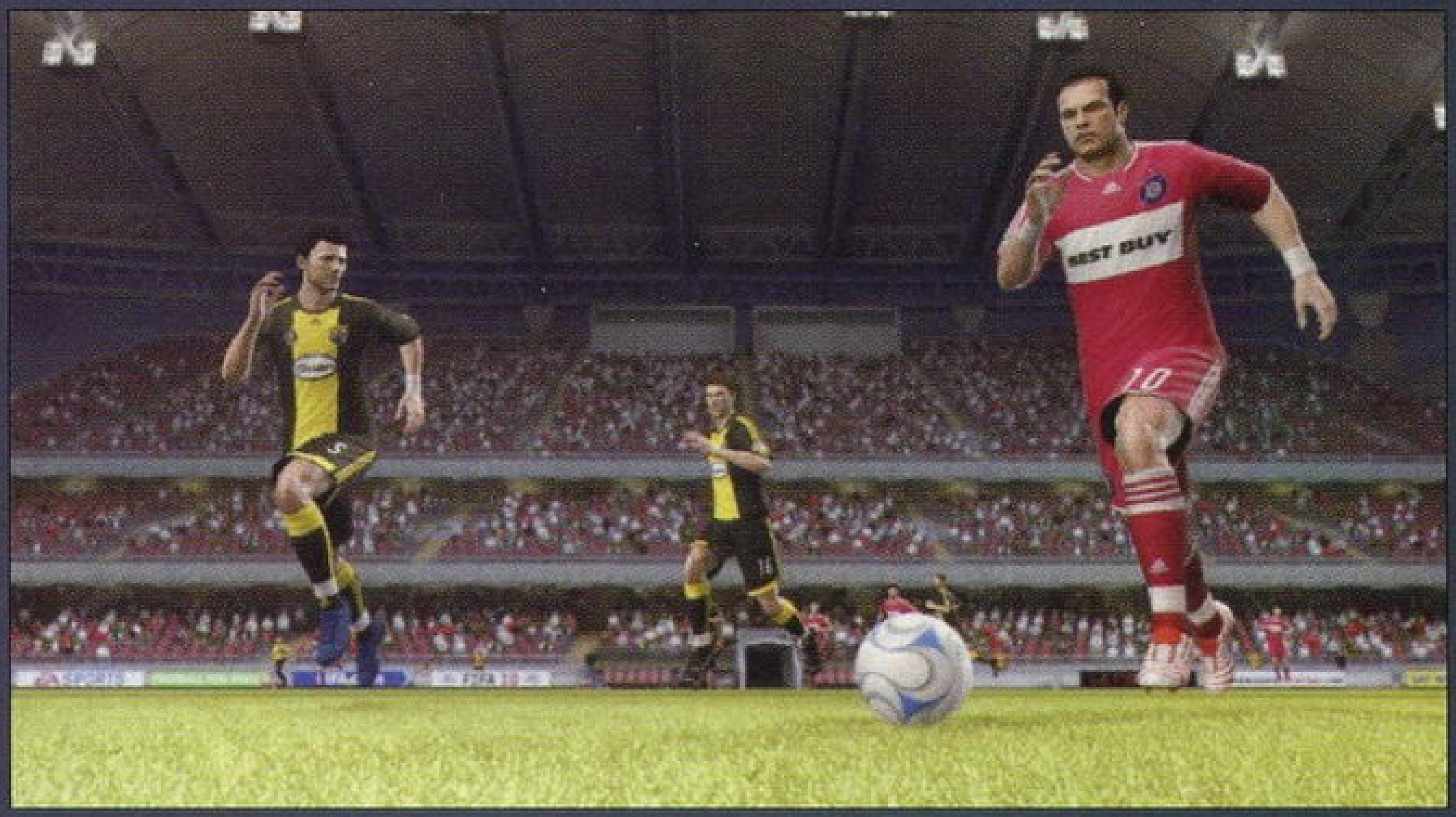
NEXT MATCH

进行下一场比赛。游戏以比赛作为衡量时间的标准，选择该项目便能够直接将时间进行到下一场比赛的日期，光标指示在该项目时信息栏的右半部分上方会显示下一场的比赛队伍，下方则是后 13 场比赛的性质、球队与主客场的信息。进入该选项系统会询问玩家亲自操作比赛还是交给电脑模拟比赛结果，如果选择“Sim Next Match”电脑就会根据俱乐部的实力模拟出比赛的比分，你要知道足球比赛的最大魅力就在它的可不预测性，有时候也会输给实力不如自己的球队，所以遇到重要的比赛还是将命运掌握到自己手中亲自操作比赛比较保险。将比赛交给电脑模拟还有一个弊端就是它会把你球队的体力状况搞得非常糟糕，几场下来球员的体力基本都见红了。

如果是主场作战，比赛开始前还可以调整门票的价格。比赛结束显示完当轮各个球队比分之后，玩家还可以看到本场比赛之后的收支状况和董事会满意度的变化，随着赛程的进行和俱乐部的表现，董事会的满意度会有加成。（有时会收到球员受伤，转会或球探事件的邮件，按 X 键可查看邮件内容以及对事件进行处理）



TEAM MANAGEMENT



球队管理，光标移动到该选项时画面右侧显示的是球队当前的阵型以及主力阵容球员的状态。本作球员状态对能力值的影响非常明显，一个平均 80 几的球员如果状态不好很可能有些数值就降到了 60 左右，如果状态好的话个别数值上 90 没问题，所以经理模式中球员的状态非常重要。经常得不到上场机会的球员状态必然不好，而且在比赛中得分过低的球员状态也会受到影响，调整状态的方法就是经常让他们出场而且尽量在场上避免失误。

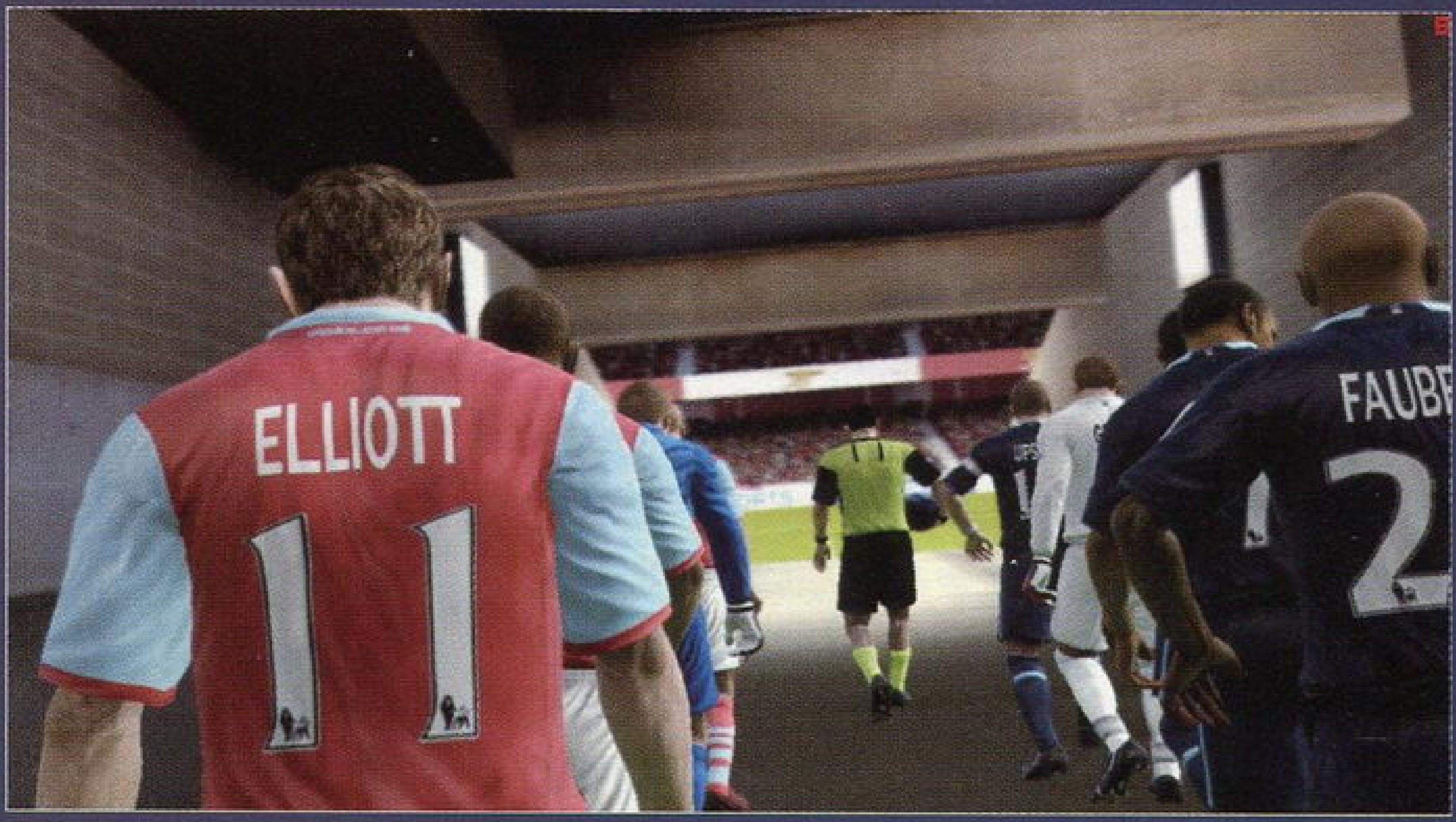
球队管理项目下有 3 个选项，它们分别是 MANAGE TEAM（球队设置）、PLAYER GROWTH（球员成长）和 ASSISTANT COACH（助理教练）。其中球队设置同比赛进行前的球队设置基本没有区别，在此就不再赘述。如果打开助理教练每场比赛系统会根据球员的状态和体力等为玩家安排出场阵容，开不开随玩家决定，反正在比赛开始前还可以手动进行调整（模拟比赛结果时建议打开助理教练）。本作对球员成长进行了很大调整，成长速度变得更慢，即使年轻有天分的球员一个赛季也涨不了几点，所以《FIFA09》中一两个赛季就成长成为超级球星在本作基本不会出现。球员成长的经验值分为球技经验，身体经验和心理素质经验，球员成长界面下按 A 键即可查看球员的成长曲线，红线为当前成长曲线，绿色为预测成长曲线。

TABLES&STATS

在此可以查询到球队在各线作战的成绩排行榜以及联赛中各俱乐部中球员的数据等信息。其中 Group Tables 为冠军杯和联盟杯的作战成绩，需到进行到第二个赛季才能查看。

Live Season EA 在最新的补丁更新中终于开通了 Live Season 2.0，所有现实中的赛事都将随时更新在游戏中，在这次更新中还修正了许多 BUG 和不足，其中经理模式修正较多，球员的状态将更加稳定，而且不会影响到身体素质。

TRANSFERS



转会，在主菜单下光标移动到该选项时画面右侧显示的是简单的转会信息，Confirmed Transfers 为已经完成的转会，Transfer Listed 为挂牌出售的球员名单，Transfer Rumours 为转会传闻基本就是正在讨价还价的交易。

转会选项的第一项转会市场（Transfer Market）中能够查看到被挂牌出售的球员，默认为能力从高到低的排列，按 Y 键可以对所有球员进行条件搜索，挑选到合适的球员之后按 A 键便可与球员进行薪金和转会费的谈判，出价越高球员兴趣就越高，转会的成功率也就越高（转会的成功率还与玩家选择的难度有关）。按 Y 键能够将球员增添到“转会候选名单”，如果俱乐部的薪金空间比较充足，建议先不要把感兴趣的球员扔进候选名单，每次谈判都增加点周薪，球员的兴趣会有可喜的增长。

俱乐部转会名单（Club Transfer List）可以将自己俱乐部的球员挂牌或租借，有时不如将那些高薪且走下坡路的过气球星出售腾出薪金空间引进些实用的球员。挖掘新人（Scouting）的作用是派出球探在世界各地寻找新人，根据球员位置出生地和周期的长短不同所需的花费也不同，挖掘新人转手出售也算是条致富的好路子。

CLUB MANAGEMENT



俱乐部管理，在主菜单下光标移动到该选项时画面右侧显示的是俱乐部的各种预算情况以及董事会要求的球队成绩。（达不成要求的话很有可能被炒鱿鱼）董事会的评估报告基本就是各种支出和收入的结算以及球队当前完成的目标情况，其中剩余周薪预算是由俱乐部周薪预算与当前球队周薪想减得出的结果，玩家在转会谈判时应注意剩余周薪的空间。（新赛季开始时董事会会根据俱乐部上赛季的表现调整周薪预算）虽说游戏中周薪预算和俱乐部预算相互不干预，剩余周薪用不完也不会结算到俱乐部预算中，但也要尽量留出点薪金空间以便和队中球员续约谈判时加砝码。如果想和队中的球员续约，可以在 Player Contracts 中修改合同的细节。

作为一名球队经理，俱乐部的各种设施修建自然也得身体力行，在 Staff Upgrades 中玩家可以对各项设施进行升级，每项设施都对应不同的效果，每提高一级所花的费用都会增加，其中球场的修缮花费最为惊人，但实际效果也非常明显。提升各个位置队员赛后经验值的几项升级选项在培养球员方面的作用自不必多说，推荐先将加快球员疲劳度恢复的 Fitness 升满，本作状态和体力状况对球员能力的影响非常明显，尤其到了第二赛季需要 3 线作战时如果不能保证主要球员的体力，赛季将变得艰辛无比。Negotiator 的升级对谈判成功率的影响还是比较明显的，当然，如果你想购入其他球队中的超级巨星，恐怕还是有些难度的。（连接网络版本升级之后经理模式球员转会的成功率有所调整，玩家买人不会那么辛苦了）

Attacking	升级攻击训练设施，升级效果为每场比赛后攻击球员获得的经验值增加。
Midfield	升级中场训练设施，升级效果为每场比赛后中场球员获得的经验值增加。
Defensive	升级防守训练设施，升级效果为每场比赛后防守球员获得的经验值增加。
Goalkeeping	升级门将训练设施，升级效果为每场比赛后门将获得的经验值增加。
Fitness	关注球队训练，升级效果为加快赛后比赛时恢复疲劳率的速度。
Head Scout	升级效果为搜寻新人时可以获得更好的球员。
Negotiator	升级效果为提高谈判的成功率和减少谈判的花费。
Stadium Manager	扩建球场的效果为增加球票收入。

BE A PRO 模式指南

球星之梦从这里开始，在本模式中玩家可以使用原创角色（《FIFA 10》独有的原创球员系统“Virtual Pro”具有非常强大的编辑器功能，玩家可以创造出无限接近自己的分身，如果玩家选择在 Virtual Pro 中创建的人物开始游戏的话，还可以通过比赛开启自创人物的各种能力与特技，详见后文的 Virtual Pro 模式介绍）或俱乐部中的真实存在的球员度过 4 个赛季的职业生涯最终成为国家英雄。独一无二的职业生涯，通过完成比赛和指定任务提升能力，在不同的俱乐部征战并被招进国家队为国家荣誉而战，快来体验一名职业球员的喜乐荣辱吧！

首先要为自己选择效力的俱乐部，确定俱乐部之后就要扮演的球员了，玩家可以使用在 Virtual Pro 创建的球员或重新创建一名新球员，也可以直接使用俱乐部中现有的成员进行比赛。如果玩家准备使用自创球员，那么笔者推荐先去竞争不太激烈的二流联赛的球队中锻炼一个赛季，那样才能真正体验到一名初出茅庐的新星被大牌俱乐部选中的成就感。确定使用的球员后系统会根据玩家选择的球员位置为你制定赛季目标（分为俱乐部目标和国家队目标），在赛季结束前完成这些目标便可获得相应的经验值奖励。赛季目标的难度一般不会太高，比



如前场队员大多是射门多少次，进多少球和平均分不能低于多少之类的，国家队任务大抵就是帮助国家队获得多少场胜利和被国家队招入多少次等。

FIFA 10 界面介绍



Be A Pro的主界面十分简洁，可供直接选择的项目只有开始比赛，模拟比赛结果和多人比赛这三项，其中多人比赛需要至少2个手柄才能够开始。在主界面可以看到人物头像的旁边有一个小锁的图标，这代表游戏中玩家只能控制该名球员进行比赛，想像正常比赛那样可以所以切换控制球员只需在此界面按RS键即可。在主界面按LT或RT即可查看当前联赛以及使用球员在射手榜的排名情况，按Y键可调出查询赛季目标球队管理等菜单。（球队管理功能只能在成为队长之后才能使用）

FIFA 10 比赛须知

进行比赛前系统还会为玩家制定出本场比赛的目标，目标一般有3项，完成目标可获得额外的经验值奖励。比赛的默认视角为纵向面向球场的视角，我们可以看到画面下方多出了一条评价槽，绿色部分为好评，红色部分为差评，当玩家跑位合理（人物脚下会出现箭头提示玩家的跑位），传威胁球，过人或射门等有利于球队的表现好评部分就会提高，相反则会降低。控制球员跑动时一定要注意体力槽，合理分配体力才能在90分钟都有良好表现，否则一味瞎跑只能过早体力透支被换下场。当我方其他队员控制球时按传球键可以互换他们将球传给自己，但是需注意瞎要球是会减评价的。比赛结束后系统会根据玩家的表现以及评分给予适当的经验值奖励。

本模式的评分系统还有待完善，比赛中经常会出现莫名其妙被扣分的情况，而且在一定程度上限制了玩家的发挥，想获得高评价你就得老老实实地按照套路来。你控制的球员传出去的球不管因为什么原因只要队友接不到就会算玩家传球失误并减评价，有时候宁可不传球也不要瞎传，成功率不高的直塞球更是要慎重。

FIFA 10 球员成长

在主界面按X键即可直接进入球员成长管理界面，在这里玩家可以用完成任务获得的经验值对球员的各项能力进行升级，按Y键可打开自动分配经验值模式（系统会自动为玩家分配经验值，不推荐打开）。球员的能力被分成进攻(Attack)，防守(Defence)，技术（Skill），力量（Power），移动（Movement）和球商（Mentality）六大项，每项中又有若干小项，玩家可以根据自己的喜好进行经验值的分配。

进攻项	
Crossing	传中能力，直接关系到球员下底传中的质量，边路突破型球员必不可少的能力。
Finishing	射门能力，影响射门命中率的数值，数值越高射门时命中球门之内的几率就比较高，当然，球员的进球最终还是需要看玩家手上的感觉。
Heading Accuracy	头球精准度，对高大抢点型中锋来说比较重要的能力，如果后卫此项技能不俗的话会在角球战术时发挥很大作用。
Short Passing	短传精度，中前场球员都必须具备的能力，决定输送关键地面传球时的质量，建议组织型中场着重培养此项能力。
Volleys	处理高球的能力，并非只和凌空抽射相关，球在空中时直接传球的能力也包括在内。
Weak Foot	逆足使用能力，带球和传接球时逆足的使用率，左右脚均衡的球员在射门时可以有更多选择。
防守项	
Marking	盯人能力，贴身防守的能力，此项数值越高球员对被盯对手的看防程度就越高。
Standing Tackle	抢断能力，近身逼抢和上前抢断的成功率，数值越高在一对一的逼抢下越容易占到主动。
Sliding Tackle	铲断能力，铲球的精准度，数值越高铲球断下对手球的几率就越高，同时也不容易犯规。
技术项	
Dribbling	盘带精度，跑动时的控球能力，数值越高带球做动作时不容易出现破绽。
Curve	弧线球技术，包括传中，角球，任意球和射门时对弧度的控制，数值越高拉出的弧线就越大。
FK Accuracy	任意球精度，定位球时对球落点的控制能力，数值越高出球的轨迹越精确，主罚任意球时主要看的就是弧度和此项能力。
Long Passing	长传能力，中后场球员经常要用到的能力，在发动快速反击时长传的精准度还是比较重要的，本作的反击非常有威胁，所以长传能力也是比较必要的。
Ball Control	控球能力，球员对球的控制能力，也可以解释为球感，和盘带能力还是有所区别的。"护球像亨利"指的就是这项能力。
力量项	
Shot Power	射门力量，数值越大射门时的球速就越快。
Jumping	弹跳能力，指跳起的高度，中锋和中后场球员比较重要的数值，数值越高争顶时越容易掌握制高点（要把身高也考虑进去）。
Stamina	体能，本作体能状况对球员的影响很大，体能过低时球员的数值下降得非常厉害，体能好的球员在比赛的后30分钟比较占优势。
Strength	身体强壮度，数值越高在身体对抗时越占优势，身体强壮的球员不容易被上来逼抢的对手抢走位。
Long Shots	远射能力，数值越高远射时越不容易"打飞机"。
移动项	
Acceleration	加速度，数值越高奔跑起来时达到最高速度的时间越短，突然启动的速度也越快。
Sprint Speed	速度，数值越高最高速度就越快。
Agility	敏捷度，也就是球员的灵巧度，数值越高做动作时的频率越快，硬直越小。
Reactions	反应能力，数值越高球员在面对场上各种随机问题时的反应速度越快，对抢点型前锋和后卫来说比较重要的能力之一。
Balance	身体平衡，数值越高争抢和拉扯时越不容易因为失去平衡而失位。
球商项	
Aggression	进攻意识，对于攻击球员非常重要的能力，影响到球员在进攻时的跑位和前插，一名好前锋此项数值一定要高。
Tactical Awareness	战术执行能力，与球队整体的进攻和防守节奏有关的数值。
Positioning	位置感，数值高的话如果有空位会马上补上，交叉换位的积极性也会比较高。
Vision	视野，关系到球员传威胁球的质量，数值高的话经常能够传出精妙的传球。
Penalties	点球能力，数值高的话罚点球时不容易射偏。

FIFA 10 Virtual Pro

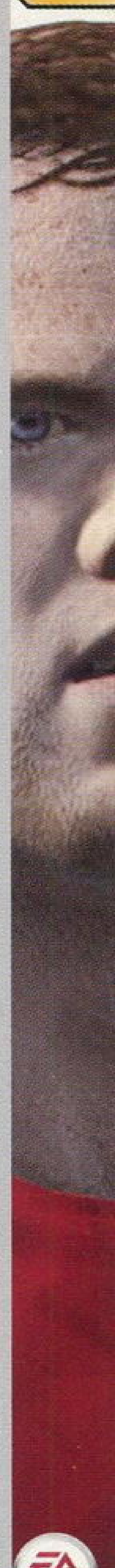
就像在Be A Pro模式介绍中提到的那样，有了本模式的存在玩家游戏时将更加投入。Virtual Pro可以将你的分身扔进世界足坛的大舞台，几乎每个模式都可以使用玩家在该模式创造出的球员进行比赛，当你完成某项特定的任务后，还可以获得额外的奖励并开启球员成就中的相应卡片，除此之外还可以开启球员的配件和庆祝动作等彩蛋。

当然，进入这个模式要做的第一件事就是制作一名原创球员，球员的姓名，所在俱乐部以及出生地等资料设定自不必多说，在创建面部时EA允许玩家将自己的照片上传到官网并制作出脸部的3D建模，如果玩家对此感兴趣可以登录www.easportsfootball.com创建脸部建模，上传成功后就可以在Virtual Pro菜单下的"Download Game Face"进行下载了。EA也为玩家准备了极其细致的面部建模设定，玩家可以对五官进行细微的调整，如果有心的话即使手动制作也能做出八分像。创建人物时玩家不能对球员能力进行设定，能力的成长将在后文中进行说明。另外，在配件（Accessories）设定时要慎重，因为决定之后就不能随便修改，只能培养球员时开启相应的项目才能返回"Edit Pro"进行更换。

原创球员有着独具魅力的培养方式，玩家在进行单机或在线冠军联赛等模式时原创球员进行比赛都可以提升球员的能力，球员的能力与成绩等资料可以在"My Skills&Stats"中进行查询。球员能力的分类虽然与Be A Pro有所出入，但是子项目却是一样的，玩家可以参考上文中的解释，蓝色部分为初始值，绿色部分为成长值，黄色部分为在FIFA Store中购买的能力加成。原创球员的Skill Moves默认为1星，也就是说开始时能做的假动作只有颠球，只有完成相应等级下的全部假动作才能提升Skill Moves等级，完成的假动作项目可以在Virtual Pro→My Skills&Stats→Ball Skills→Skill Moves中使用右摇杆查看，在此项目时按Y键则可以直接查看假动作出招表。球员成就（Accomplishments）为原创球员独有的任务系统，玩家在游戏中完成该项中的任务就能够解锁相应的卡片并提升某项能力（在训练时完成也算）。







实用技术 攻略透解

FIFA 10

经理模式悲剧 玩玩经理模式时一定要小心再小心尽量多开两个档，因为很有可能你会在新赛季开始时发现球队的预算和剩余周薪全都变成了负数，遇到这个情况你就只能指望有多余的存档了……

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

最近电玩市场的价格相对非常平稳，主机周边的价格几乎都没什么变化，基本延续了国庆期间的价位，部分主机，如 X360 在整体价位上还出现了小幅度的下滑。现在，各大厂商开始了新一轮的反破解行动，从 PSP go 到新出厂的 X360 和 Wii，主流游戏平台又陷入了周期性的无法破解的循环，对于想要买机的玩家可能是一个不太好的消息。

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（美版）	1180 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD 卡（行货）	60 元
总计：1288元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 对于近期购机的玩家来说，由于汇率调整的关系，美版DSi要比日版DSi便宜得多，当前价格为美版11XX，日版为13XX。但目前市面上有不少美版（欧版）裸机流入市场，虽然大部分也是全新机，价格要较全套包装的便宜许多，请注意不要用全套包装的价格买了人家的裸机。而烧录卡方面，以黄金DSTTi烧录卡为首的，各大品牌的产品也都相继调低了价格，主流烧录卡价格已经在60元附近徘徊。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（美版）	1180 元
NDSi 主机（日版）	1320 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
DSi 专用卡登仕贴膜	48 元
AK2i（1.4）	78 元
黄金 DSTTi（1.4）	48 元
黄金 R4i	58 元
EZVi 简装版（1.4）	98 元
Hyper-R4i（1.4）	68 元
M3DS Real 中文版	168 元
M3i Zero 英文版	168 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	60 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	110 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	180 元

以上信息由河北先锋电玩提供
地址：石家庄市新华区太和电子城6楼动漫电玩城D区19--20号
电话：0311-85866189

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1260 元
刷机棒	8GB 高速 MARK2 组棒	158 元
总计：1418元		

备注：主机官方标准包装附带1200mAh电池一块、电源（含电源线）一套。

点评 PSP go 的发售算是本月最值得关注的焦点了，机器首发三天即有破解原言"Hello World"的视频，也算是给市场注入了一注兴奋剂，由此，PSP 的市场也正式开始了从 PSP-3000 向 PSP go 过渡的阶段。不过从目前角度来考虑，购机的首要推荐依旧是有破解系统的 PSP-3000，虽然说 PSP go 的"Hello World"已经标志了破解的全面展开，但是从过去的发展来看，PSP-3000 从"Hello World"到可以运行破解 ISO 一直等了两个多月的时间，而且现在的 PSP go 主板已经从原生的 TA-091 更新到 TA-094，这对进一步破解也是一个较大的影响，相比起具有太多不稳定因素的 PSP go，PSP-3000 目前在价格还是在人气上都比较稳定，新游戏可以通过 Game Decrypter 进行破解，旧游戏 5.03 系统也能直接兼容，除了关机后要重新破解这个弊端之外，PSP-3000 已无太大的软肋，在近期的购机中，PSP-3000 还是玩家考虑的对象。

以下信息由广州格比星电玩（祥鑫）公司提供
地址：广州市越秀区东湖西路56号海印电器总汇E42档

主机及主要周边参考价格

PSP-3000 主机（黑白银）	1260 元
PSP-3000 主机（红绿蓝黄）	1480 元
PSP go（钢琴黑）	1700 元
PSP go（珍珠白）	1760 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	50 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	10 元
PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	38 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
4GB 极速 HG 组棒	98 元
8GB 高速 MARK2 组棒	158 元
8GB 极速 HG 组棒	168 元
16GB 高速 MARK2 组棒	268 元
16GB 极速 HG 组棒	298 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1250 元
视频线	高仿色差线	60 元
充电产品	莱仕达双星座充	158 元
总计：1468元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 近一段时间的Wii主机价格算是比较稳定，一直维持在国庆期间

轻薄卡片，智能省电 北通"动力堡垒迷你版"通用外挂电池

产品名称： 北通动力堡垒迷你版
对应平台： PSP 系列掌机 /NDS 系列掌机
产品类别： 通用外挂电池（便携电源）
产品颜色： 牛角黑、象牙白
包含物品： 1 个 北通动力堡垒迷你版
2 根 配套连接线（1 根电源输入输出线，1 根 NDS 系列转接口连线）
1 张 使用说明
1 张 服务保障卡

在国内热销的北通动力堡垒现已推出了"迷你版"。该产品有以下几个特点和进化：

1、迷你轻薄，1厘米厚度、名片大小，玩家可将该产品和游戏掌机一起装入EVA包或同类便携包中随身携带，而且产品自带手绳挂孔。2、全智能电源方案，接上电源或掌机自动唤醒进行充电或供电，断开电源或掌机自动进入睡眠省电状态，保障满电量电池放置30天后，仍具备8小时左右（不含主机电池电量时间）持续续航电量。另外自动过充电路保护，充满即断电，无需刻意拔掉电源。3、聚合物离子电池材料，2200毫安足额电量，8~10小时左右（不含主机电池电量时间）持续续航，约等同于1.5块原电电量。4、PSP系列直接连接的外挂电池，而NDS系列需转接头连接的通用外挂电池。5、抗磨损外观，亮面磨砂外壳与隐形垫脚，不易刮花、不易残留指纹。在原来的基础上，拥有以上这些特性的迷你版"动力堡垒"，肯定能大大抓住广大掌机玩家的目光。



专题导购 关注消费热点话题

北通"猎鹰"Wii经典加强版手柄



产品名称： 北通猎鹰
对应平台： Wii 主机
产品类别： 经典加强版副手柄（CLASSIC PRO 类）
产品颜色： 陶瓷白
包含物品：
1 个 北通猎鹰 -Wii 经典加强版手柄
1 张 使用说明
1 张 服务保修卡

Wii版《怪物猎人3 tri》已经推出了一段时间，着眼于Wii的这款大作，以及众多Wii上需要利用经典手柄操作的游戏。北通在原有基础上推出了北通"猎鹰"Wii经典加强版手柄。

产品特点：

1、两类游戏对应使用，Wii主机平台上玩家使用该手柄，即可玩Wii类游戏与部分NGC类游戏（能在Wii主机上运行的GAME CUBE游戏），Wii经典手柄类游戏使用玩家必备。2、两段连发功能，根据玩家对不同类别游戏的按键需求，TURBO提供无需按键的全自动连发功能（推荐STG射击类游戏）和即按键即连发的半自动连发功能（推荐ACT动作类游戏）3、经典菱形方向键，采用北通战戟II手柄同类方向键，操作手感柔和，直角方向定位精准，斜角方向搓招灵敏。4、螺纹摇杆与磨砂握把，螺纹表面增强手指对摇杆的操作手感，磨砂表面增强手心与手柄之间的摩擦握感，防手汗、防手滑。5、扳机按键与伸展指位槽，交错层次型结构弹性扳机按键减少玩家食指按键疲劳，伸展指位槽可托起玩家的中指或无名指，人体工学设计减轻用户游戏操作疲劳。

的价位，不过老任又开始了新一轮的反破解运动，新硬件1063和1064又把破解软件封杀了下来，而且从最近的动态来看，破解暂时无望，不过还好的是Wii的货源一直比较充足，新机器暂时不能破解影响还不大。另外，虽然日版的Wii主机已经在一个月前宣布了降价，但是因为国内市场相对滞后的缘故，现在日版主机的价格还是比较高，玩家购买Wii首推韩版。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，白色，软破解）	1250 元
Wii 主机（日版，黑色，软破解）	2050 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
高仿 NGC 手柄	50 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
高仿经典手柄（一代）	68 元

以上信息由佛山梦幻之星电玩提供
网址：www.tgstar.net

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（台版，可换机）	1900 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
总计：2350 元		

备注：A 版主机包装附带 AV 视频线一条，无线振动手柄一支、电源（含电源线）一套，港版台版享受微软换机服务，日版仅享受免费维修服务。

点评 X360的破解又陷入了泥沼，据传在8月份后生产的X360主机都无法兼容目前的破解方法，也就是说很有可能X360又要与破解隔绝一段时间，而且最近的市场上也有了这批无法破解的机器，有玩家反应购买的内置120GB硬盘的精英版主机就暂时无法破解，而另一方面，微软也在系统更新上加大了反破解的筹码，最新的夏更系统，据说只要更新的机器是之前被BAN过的主机都无法使用游戏安装功能，而以后被BAN的话也会无法安装游戏，就算以前已经把游戏安装到硬盘里，也会无法读取，这方面对于之前破解并被BAN的用户算是一个不小的打击，玩家购买机器时也要注意一些。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A，不可换机）	1850 元
X360 主机（台版，A，可换机）	1900 元
X360 主机（港版，A，可换机）	2080 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元

以上信息由广州任我行电玩提供
电话：83823231
地址：广州市越秀区大沙头三马路海印广场三楼C101

黄金版 TTi 原生支持 1.4 系统

内核更新至 1.17a07 版

长期以来，TT 系列烧录卡因其廉价、稳定易用等特性，是继 R4 之后，在国内拥有了不少用户，一度是许多玩家购机配置的首选品牌。但由于今年 8 月份任天堂升级 NDSi 主机系统至 1.4 后没能及时更新固件，让不少玩家只能选择其他的烧录产品取而代之。现在 DSTT 官方已经放出了 1.4 固件升级程序，让原先的老卡可以支持到最新的 1.4 系统，并且最新出货的黄金版 TTi 烧录卡为支持 1.4 系统的最新版本，入手即可直接在 1.4 系统的机器上使用。除此以外内核已经更新到了最新的 1.17a07 版，可以支持诸如《偶像大师 深情之星》这样的 NDSi 与 NDSL 共通混合游戏，为进一步破解 DSi 专用游戏奠定了基础。并且新内核，新老卡带均可使用，老用户也可放心升级。


▲黄金版TTi的官方网站：WWW.NDSTTi.CN

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	超薄版 PS3 主机（港版，120GB）	2300 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50 元
总计：2350 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 超薄版 PS3 主机现已经完全取代了老版主机的地位，在价格上也平稳保持在 2300 元左右。市场上还有少量老版 80G PS3 主机的库存产品，某些地区的报价已经跌到了 2000 左右，甚至 2000 以下都可以拿到。随着 250G 超薄 PS3 的上市，现行 PS3 主机的价格应该还会稍微下降一点。

主机及主要周边参考价格	
PS3 主机（港版，80GB）	2200 元
超薄版 PS3 主机（港版，120GB）	2300 元
原装 DS3 无线振动手柄	320 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

市场报价信息更新截至 2009 年 8 月 5 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

莱仕达魔音吉他

跨平台尽享弹奏的快乐

只要拥有一把吉他，就能同时在PS2、PS3以及Wii上使用，这简直太省钱，太美妙了。莱仕达的这款粉红色魔音吉他就具备了这种跨平台使用的功能。打开包装，靓丽的粉红色琴身就会映入你的眼帘，该产品在涂装上比起同类产品要漂亮一截。最关键的还是这个跨平台使用功能。利用包装盒中的接收器，就能实现跨平台使用，由于横跨3大游戏平台，玩家在使用时需要按照说明书上的步骤，切换正确的接收器档位才行。另外关键一点就是该产品还能同时使用在《吉他英雄》和《摇滚乐队》这两大系列上。当连接主机成功后，吉他上会有LED指示灯提示。魔音吉他需要4节AAA电池供电，总重量约为1公斤。比较特别的是，魔音吉他的弹拨键是半透明的，而琴身上的颤音摇杆非常有弹性，配合弹奏手感非常舒服。憧憬音乐游戏的玩家这下有目标了，魔音吉他在此介绍给各位。

产品名称：莱仕达魔音吉他
对应平台：PS2/PS3/Wii
产品类别：通用吉他周边
产品颜色：靓丽粉红
包含物品：1 个 吉他琴身
1 个 琴柄
1 个 接收器
1 个 琴带



PEGA X360 酷冷底座

给你的 X360 一份清凉

产品名称：PEGA 酷冷底座
对应平台：X360
产品类别：温控设备
产品颜色：白色
包含物品：1 个 酷冷底座
1 个 USB 连接线

PEGA的周边类型可谓五花八门，覆盖了各大主机。这次厂商又给我们送来一套X360酷冷底座。该产品的包装采用一次性塑封包装，需要用刀片割开。产品的安装极其简单，只要将X360主机放置在底座上方即可。用USB连接线和底座连接，然后开启底座前方的开关，底座下方的两个风扇就开始工作。由于是采用USB接口供电的方式，所以风扇产生的风力并不大。在底座的两侧，一边是X360遥控器插槽，如果你拥有这款遥控器的话，这下可方便多了。另外一边是一个电池座充，这个座充可以为你的X360手柄电池进行充电。不过以USB的方式为电池充电，效率不会很高。在X360 90纳米时代，这款酷冷底座所发挥的效率肯定会高些。而如今X360均采用双65纳米工艺，三红问题已经得到有效的解决，外置风扇等产品的效率大幅降低。如此一来本底座更适合作为主机的一个防滑固定装置来使用。



专题导购
关注消费热点话题



利用合刊做完之后的短暂休息假期，抽空与晴天、九兵卫等人去了一趟香港。此行的重点自然是考察香港的ACG市场，香港虽然和日本相比有不小的差距，但比大陆来说强得不是一点两点。去的时候正好赶上PS3顶级大作《未知海域2》发售，结果大部分游戏店都卖到断货，着实让我们领教到了香港玩家的热情。不过在交流时我发现，无论是"未知海域2"、"神秘海域2"还是"船长2"，香港玩家听了之后都不知道这是哪个游戏，看来这款顶级大作在华人圈里还缺乏一个能被大众接受的好译名啊！

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

PSP 迷你游戏

如果你是一位经常泡在PSP游戏下载论坛的玩友，那么你一定会发现：最近出现了很多小容量的PSP游戏，而这些游戏在发售表里从来没有见过。那么这些游戏究竟是什么来头呢？





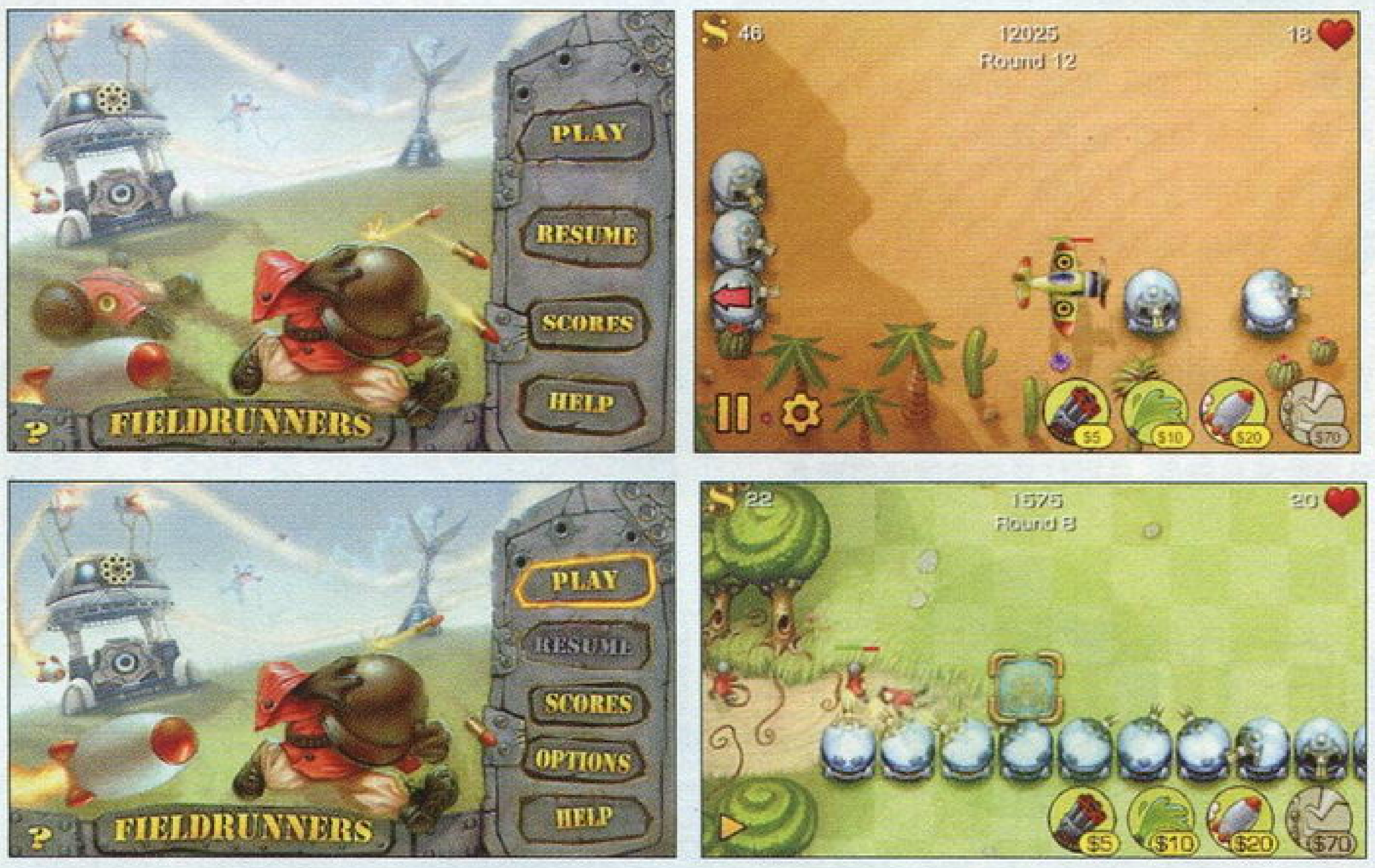
让我们回到PSP go刚公布的时候，当时索尼表示今后将后提供大量小游戏供玩家下载，这项服务后来被称为"PSP Minis"，我们称其为PSP迷你游戏。这项服务与任天堂的DSiWare类似，都是提供一些小容量的游戏供大家下载，这些游戏并不会推出光盘版，索尼对其容量的限制为上限100MB，只要登陆PS Store就可以购买。目前这些游戏也被黑客们破解了，因此国内玩家可以免费下载到这些游戏。

在目前发售的PSP迷你游戏中，完全原创的作品并不多，大部分都是移植作。其中有经典复刻之作，如《打击者1945 Plus》；有从PS3移植过来的游戏，如《像素垃圾 乐园》；更多的是从iPhone平台移植过来的，像被美国《时代周刊》评为2008世界十佳游戏之一的《炮塔防御》、曾经轰动一时的动作游戏《斯巴达勇士》等等。苹果对于掌上游戏的野心，相信大家都有所耳闻，我们杂志上也出现过好几篇文章，上期TGS合刊的"自由谈"就有。索尼此举能够成功分流一批iPhone游戏，其意义是不言而喻的。

对于这种移植，玩家当然也是持欢迎态度的。像iPhone上的《麻将神器2》(Mahjongg Artifacts Chapter 2)就是本人比较喜欢的一款游戏，但由于iPhone 3G的机能有限，玩起来很卡（特别是连锁时），这回移植到PSP上就可以尽情享受了。不过从iPhone到PSP要经历一个触摸从有到无的过程，像《斯巴达勇士》这种动作游戏玩起来自然是更加轻松，而像《炮塔防御》、《麻将神器2》这种游戏玩起来就远不如iPhone那么写意了。

不过令人不解的是，这些游戏从iPhone搬到PSP上之后，价格也分别提高了4～6美元不等。要知道这两个版本之间其实是没有什么区别的，基于操作的原因，有些游戏甚至还不如iPhone版。iPhone上的大部分游戏价格都在2美元以下，即使换算为人民币也就是7～14元，这种价格的正版显然是可以接受的。但PSP版现在的价格无疑显得过高了。因此索尼若想指望用这一招来打败iPhone，显然是不可能的。

当然对于国内玩家来说，价格不是问题，大部分人都是玩免费下载版。别的游戏姑且不说，光是EA那个《俄罗斯方块》就很值得留在PSP里随时把玩了。



▲被美国《时代周刊》评为2008世界十佳游戏之一的《炮塔防御》。上为iPhone版，下为PSP版。

分享 SHARE GAME 3.0

BAN 机之后是硬盘？

最近网络上关于X360最火的话题，无疑是"BAN硬盘"。事情的起因是微软XBOX Live首席程序设计师Major Nelson在其博客上的发言："当玩家完成下次升级之后，他们会发现一切没有经过微软授权的存储设备都不能在X360上使用。"在发言中他还建议玩家马上把游戏资料和存档备份到通过授权的存储设备，否则未来将无法进行诸如保存进度之类的操作。



此言一出，立马引发了玩家的热议。从古到今，主机赔钱周边赚钱都是不变的真理。X360的硬盘看似特殊，其实就是一个普通的SATA 2.5寸硬盘，微软只是在上面套了层马甲。只要去掉了那层马甲，就可以直接与PC相连。不过加了这身马甲的硬盘，价格就翻了好几倍，60G的价格都快赶上1TB了。至于X360的记忆卡，其实就是个USB装置，这价格可比U盘贵数十倍。正因为X360的硬盘和记忆卡过于暴利，越来越多的玩家都选择自己添置大硬盘，加上最近又推出了可以用TF卡当记忆卡的装置，微软的如意算盘显然是落了空。这回来这么一手，无疑是合乎逻辑、合乎情理的。

由于Major Nelson的身分特殊，他说过的话肯定会变成现实。现在问题的关键就是：这个存储设备包不包括硬盘。原文中说的是Memory Units，这个明显指的是记忆卡。但该文的标题又用的是Storage Devices，其含义就包括硬盘了。相信各位X360玩家对这两个词组并不陌生。

如果微软真的BAN了硬盘，那么有什么办法能够解决呢？我想大概只能去买个官方原装的硬盘或记忆卡了。其实对于大部分国内玩家而言，20G原装硬盘已经够用了，反正刷过机不能随便上LIVE，20G空间也够安装两个游戏了。只是人都有贪便宜的心理，一想到同样的钱本来能换个120G硬盘的，现在却缩水成了20G，心里自然觉得亏了。不过这也没有办法，就像BAN机一样，至今无解。只是此举无疑又给PS3玩家送来了乐子，因为PS3的说明书里就有更换硬盘的方法。

趣闻 TITBIT GAME 3.0

无人能圆满的游戏？

成就和奖杯都是游戏的另类隐藏要素，次世代四年以来，出现过一些不能拿到全成就或白金奖杯的游戏，但究其原因不是游戏有BUG，就是要花上天文数字般的时间，因为游戏难度过高而不能圆满的游戏一个都没有。其实回想一下我们的游戏历程，把全机种的游戏都算上，因为难度过高而不能圆满的游戏都没有，有些游戏可能自己圆满不了，但并不乏能够做到的高手。不过眼下还真出了一款这样的游戏，那就是PS3的《忍者龙剑传Σ2》。

《忍者龙剑传Σ2》和X360版相比增加了任务模式，本系列的难度一向高得变态，这次的任务模式更是如此。BOSS级的敌人大部分招式都能一招秒杀玩家，其中有5个任务更是难到变态。截止到10月17日，任务“天地の魔神を击破せよ！”全球共有98人突破，任务“巨大像を击破せよ！”全球共有56人突破，任务“重鬼王どもを击灭せよ！”全球共有12人突破。而最难的两个任务“地蜘蛛一族を击灭せよ！”和“四杀重鬼王を全灭せよ！”则至今无人能过。

这两个任务有多变态呢？我在此形容一下。任务里的敌人都是最高难度级别的，绝大部分攻击都能秒杀玩家。“地蜘蛛一族を击灭せよ！”任务中有4波敌人，最后出现的是3个魔化幻心。“四杀重鬼王を全灭せよ！”任务则是要挑战游戏的4大BOSS，一上来就是雷神、风神、血神联手攻击。对于普通玩家而言，在“四杀重鬼王を全灭せよ！”任务里如果能活过15秒钟就算是很了不起的成绩了，至于击破则是完全没可能。

由于本作有个奖杯是全任务完成，打不过这两个任务就拿不到这个奖杯，白金奖杯自然也没可能。玩家们对这两个任务的感觉从一开始的惊喜变成了怀疑。此时游戏制作组特意在FACEBOOK上公然向全球玩家发出挑战：“我们确定目前还没有人拿到所有的奖杯，你们能够证明我们错了吗？”此言一出立刻引发了玩家的申讨，很多高手在FACEBOOK上留言，认为单凭提升攻击力来提升难度的做法是完全错误的，并质疑这两个任务的难度设置有问题，要求游戏制作组放出他们打过这两个任务的视频。

反正以纱迦的想象力（注意不是技术）是无法想出这两个任务的解法的，个人感觉如果没有什么惊天BUG可以利用的话，估计到PS4出的时候都没人能过这两个任务。哪位要是不服气，不妨试着挑战一下，这绝对是你游戏生涯中最大的挑战！



下载 DOWNLOAD GAME 3.0

近期试玩版消息汇总

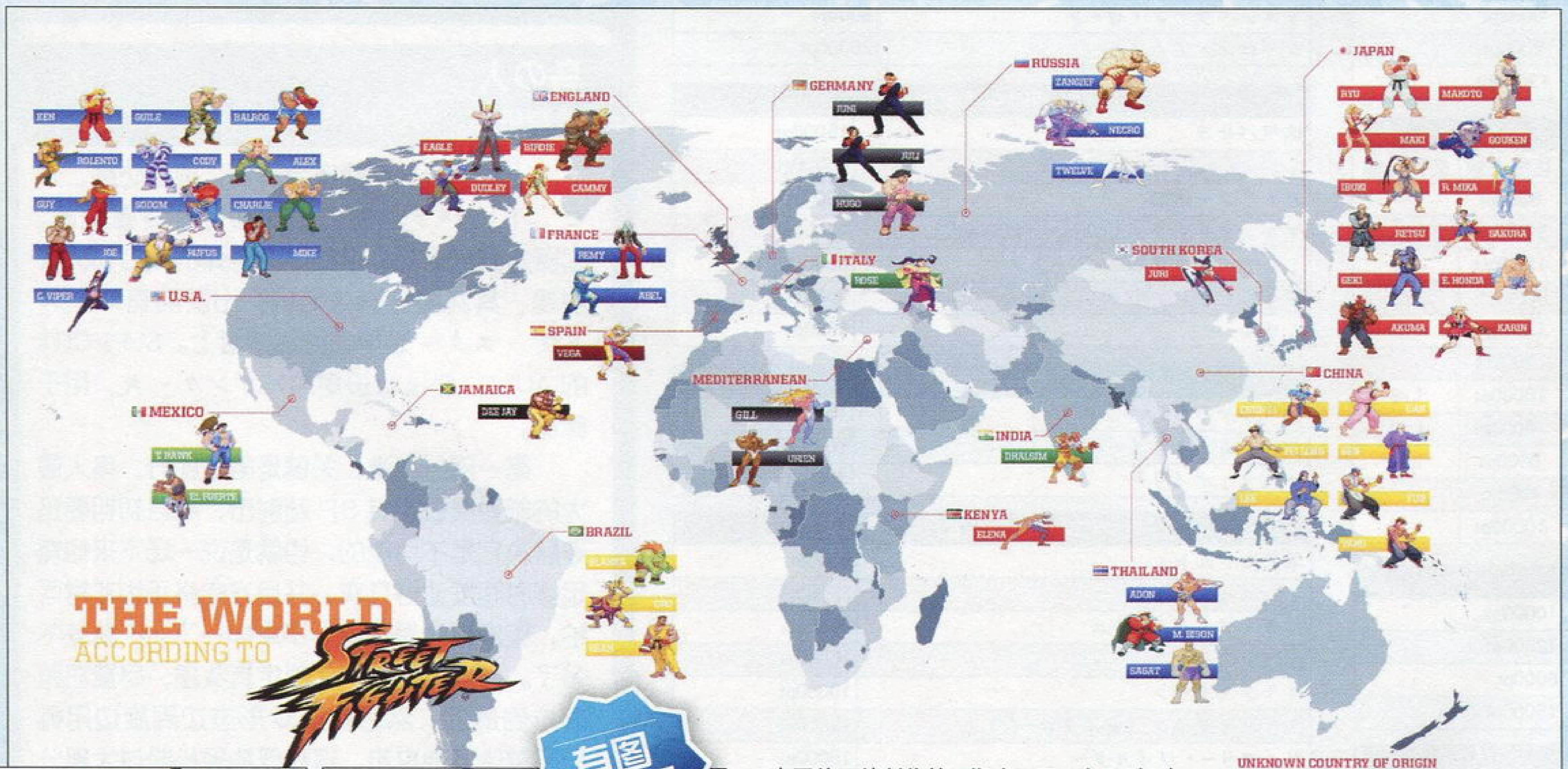
★年度最佳动作游戏的有力竞争者《猎天使魔女》已经在PS3和X360上同时放出体验版。体验版公布之时SEGA曾经透露说X360版的容量更小，不过比PS3版多一关，因此在网络上引发了热烈讨论。不过事实却是：X360多一关，但PS3版多了两场BOSS战。。

★《梦幻之星 携带版2》将于11月1日提供试玩版下载，另外11月9日还将于全日本“《梦幻之星 携带版2》赞助商店”的游戏店内限量发布UMD试玩版。体验版包含正式版游戏正篇第一章内容，也支持无限联机。UMD体验版可以将试玩内容无线传输给其他PSP的记忆棒中供其他人试玩。试玩版的游戏存档可以继承到游戏正式版中。

★《求生之路2》的试玩版将于10月27日放出，不过只有已经预约了游戏的人才能玩到。11月3日，Xbox LIVE的金会员们也能下载。而到了11月10日，所有的LIVE用户和PC用户都可以玩到试玩版。试玩版将收录战役模式的新奥尔良教区地图，支持最多4人联机，X360版还支持分屏显示。Valve承诺，本作新增的所有BOSS级丧尸均会在试玩版中出现。

★倍受人们关注的PS3超大作《战神3》的试玩版最近终于有了眉目。定于11月5日发售的日版《无名英雄》将附赠《战神3》试玩版的下载码。而11月17日将会发售PS3用的《战神Ⅰ+Ⅱ收藏版》，尽管一直没能确定该作是否会附赠《战神3》试玩版，现在以《恶名昭彰》的先例来看这个可能性很高！

★PS3新作《瑞奇与叮当 未来 时空裂痕》将于10月底放出试玩版。本作将有中文版，大家可以留意一下港服，看看是否会有中文试玩版放出下载。



▲由国外网站制作的《街头霸王》全系列（包括正传和ZERO）出场角色国籍一览图。其中美国最多，13人；日本次之，10人；中国第三，7人。这些角色你是否全部都能认出来呢？



▲这位美女是台湾微软选出的Xbox LIVE天使，名叫可可。Xbox LIVE天使是经过玩家投票选出来的，她会参加一些官方活动，另外每周五晚上还会在X360上与玩家召开派对。可可的账号居然还有数万点成就，当然大家都知道这肯定不是她打的……

有图有真相





◀这是国外网站USB GEEK推出的一款以日本武士为题材制作的USB游戏手柄，对应平台为PC和PS3，售价为25美元。该产品的正式名称为Samurai Warrior USB Gamepad。



▶这个眉清目秀的小子其实是《街头霸王Ⅳ》里ABEL的设计原案，据设计者透露原本他们想设计成一个让人一眼看上去以为是个女孩的家伙。也就是说这个方案的ABEL依然是个男的……

文 炎骑士 & 大宇宙の岚（levelup.cn） 美编 anubis

MACROSS ULTIMATE FRONTIER

マクロス アルティメット フロンティア





对于“超时空饭”来说，这次的游戏除了非常好玩耐玩之外，对全系列作品的收录还使得游戏本身有着较高的收藏价值。相比前作来说，能够直接在商店中购买各种机体和角色的设定可谓相当贴心。如果你现在还没有将游戏的全部关卡完美通过，或者没有集齐全部的要素，那么相信这篇研究将会对你有着非常大的帮助。

超时空要塞 终极边界	NBGI		动作射击
PSP	Macross Ultimate Frontier		日版
	2009年10月1日	1～4人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

研究中心 RESEARCH CENTER

模式解锁条件一览		
模式名称	出现条件	解锁用花费
BGM选择开放	游戏初期即可购入	12000pt
机体搭乘サイズ制限解除/解除搭乘机体的大小限制	将任意时代剧本通关	15000pt
搭乘者固定机体制限解除/解除特定机体的搭乘对象限制	SHOP等级达到Lv.14以上	20000pt
オペレーター选择开放/可任意选择通信员	将任意时代剧本通关	10000pt
娘々ショップ台词选择开放/可任意选择娘娘SHOP中的台词	SHOP等级达到Lv.6以上	10000pt
クロニクルモード开放/解锁Chronicle模式	对应关卡达成全S级评价	
パイロットスキル制限解除/解除驾驶员技能限制	SHOP等级达到Lv.15以上	25000pt
アルティメットモード开放/解锁极限模式	全时代剧本任务达成S级评价或SHOP等级达到Lv.19以上	30000pt
EXチャレンジモード开放/解锁EX模式	全时代剧本任务达成S级评价或SHOP等级达到Lv.19以上	40000pt
チューン下限解除/解除机体改造下限	完成全时代剧本任务或SHOP等级达到Lv.13以上	10000pt
チューン限界解除/解除机体改造上限	完成全时代剧本任务且SHOP等级达到Lv.16以上	30000pt
时代制限解除	完成全时代剧本任务且SHOP等级达到Lv.16以上	35000pt

角色解锁价格

超时空要塞ZERO	
工藤シン	8000pt
フォッカー（ゼロ）	12000pt
サラ・ノーム	6000pt
ノーラ・ポリャンスキー	8000pt
D.D.イワノフ	12000pt

超时空要塞		
角色	花费点数	必要等级
一条辉	8000pt	
フォッカー（マクロス）	12000pt	
マクシミリアン・ジーナス（マクロス）	12000pt	
柿崎速雄	4242pt	
ミリア・ファリーナ（マイクローン）	12000pt	
ミリア・ファリーナ	12000pt	
リン・ミンメイ（水着）	10000pt	Lv9
リン・ミンメイ（爱は流れる）	12000pt	Lv9
リン・ミンメイ（私服）	8000pt	Lv8
ゼントラーディ兵士	4000pt	
ブリタイ・クリダニク	10000pt	

超时空要塞 可曾记得爱	
リン・ミンメイ（メドレー）	10000pt
リン・ミンメイ（最终决战）	12000pt
リン・ミンメイ（Pスーツ）	8000pt
マクシミリアン・ジーナス（巨人）	15000pt



超时空要塞PLUS	
イサム・ダイソン	10000pt
ガルド・ゴア・ボーマン	10000pt
ミュン・ファン・ローン	8000pt
シャロン・アップル	20000pt

超时空要塞7	
热气バサラ	15000pt
ミレーヌ・ジーナス	10000pt
ガムリン・木崎	8000pt
マクシミリアン・ジーナス（Pスーツ）	15000pt
ミリア・ファリーナ・ジーナス	8000pt
ギギル	6000pt
シビル	8000pt

超时空要塞DYNAMITE 7	
热气バサラ（Pスーツ）	15000pt
グラハム・ホイリー	10000pt
エルマ・ホイリー	3000pt

超时空要塞F	
早乙女アルト	8000pt
ミハエル・ブラン	8000pt
ルカ・アンジェローニ	6000pt
オズマ・リー	10000pt
クラン・クラン	10000pt
クラン・クラン（マイクローン）	12000pt
ジェフリー・ワイルダー	15000pt
ランカ・リー（Pスーツ）	8000pt
ランカ・リー（キラッ☆）	10000pt
ランカ・リー（ワンピース）	12000pt
シェリル・ノーム（Pスーツ）	8000pt
シェリル・ノーム（军服）	3000pt
シェリル・ノーム（最终决战）	12000pt
バジュラ（S）	5000pt
バジュラ（L）	5000pt
ブレラ・スターン	15000pt
エクストラ イシュタル	6000pt

密码隐藏 EX 关卡

进入游戏后按下 START 键调出系统菜单，然后选择“セッティング”，在接下来出现的选项卡中选择最右侧的选项就可以找到“PASSWORD”的按钮。在其中输入以下密码就可以在 EX 模式中出现对应的关卡。

关卡名	对应密码
编集战队デンゲキV	MSBWP
超时空要塞ファミ通	SPATA
ビッゲスト・カーニバル	TUSRJ

难点关卡解读

鸟の人

推荐机体：VF-0A

出发前机体即使不全改满，射击防御、スピード、バランサー、旋回也要尽量提高，武器方面则提高机枪和单体导弹的威力、命中、射速、其次再到有效范围，出发前有ゴーストブースター装甲最好也要套上。SUPPORT 的 AUTO SKILL 设定为バインクーキ，用于保命。

第一部分不难，关键是第二部分，鸟人最大的威胁莫过于其 SP 超射击，而且初期要迅速解决它是不可能的，也就是说一场下来他有足够时间发动好几次，并且方向修正也非常可怕，距离远了很难躲，不幸中一下 HP 就差不多了。开场后先↑ +R 锁定其头部，尽量把距离拉到最近，然后变成 G 形态边周旋边用机枪和单体导弹攻击。这样既能轻松躲过大部分的导弹，应付其 SP 超射击的也会更容易。鸟人发动 SP 攻击的时候要尽快往腋下走，实在赶不上就跟着发动 SP 攻击，利用无敌时间保护自己，所以平时 SP 槽不能乱用。近距离战斗唯一要注意的是鸟の人会使用灭亡歌，听见 BGM 改变或者看见 HP 槽上面出现音乐符号就要尽快离开，飞到黑色范围以外。

©NBGI

我が名はゲベルニッチ

推荐机体：GHOST X-9

敌势力关卡，难点在于对付《超时空要塞 7》的三个主角，因为他们攻击手段全是唱歌，所以一不小心中了异常状态又没法拉开距离，HP 将会瞬间消磨殆尽。推荐 GHOST X-9 的原因是，这飞机的速度太快了。生来就有极限的速度，而且单体导弹的弹药数非常多，轰炸效果非常出色。应该优先把单体导弹威力和弹数改满。开场后锁定一个然后长按 R 自动盘旋，全程用单体导弹各个击破就能轻松解决。

コイノウタ

推荐机体：GHOST X-9

敌势力最后一关，对手是《超时空要塞 F》的两架 ACE、两艘 MACROSS 和 F 的最终 BOSS，完全是消耗战。机体用 GHOST X-9 时考虑到最终 BOSS 的导弹密集难躲，而且前面要尽可能减少 HP 的消耗，高速移动周旋是非常理想的战术。同伴则推荐用バシュラ（L），因为 SP 攻击是超射击，拆 MACROSS 效果一流。前期两台主角机能轻松解决。MACROSS 的 HP 非常多，还特别喜欢发动 SP 攻击，无敌时间长，尽量让同伴发动 SP 超射击或合体 SP 攻击来快速消耗 MACROSS 的 HP。最终 BOSS 出现后注意不要飞到正前方，锁定后在正上方盘旋攻击比较安全。



银河に响く歌声

推荐机体：VF-19F

《超时空要塞 7》的最后一关，难度丝毫不低于“鸟の人”，而且这个剧本初期能拿到的机体同样也不厉害，不过想完美的同学可以参考一下下面的打法。机体改造重点把 HP、射击和防御提高。武器则优先强化机枪，剩下的点数强化单体导弹或反应弹。第一阶段的 GLAVIL 会发动超射击，无论如何都要尽快解决。第二部分打 GEPPERNITI，主要战术还是利用 SP 攻击保命，中距离慢慢利用普通射击将其磨死。友军几位歌手能帮上不少忙，慢慢打时间不是问题。



技能解读

指令技能/コマンドスキル

名称	效果	SP计量槽消耗量	默认持有者
リロード	当前所有武器的弹药全回复	2	–
铁壁	防御力为正常值的2倍，受到攻击不会产生硬直	2	–
フライトカーニバル	允许在战斗机形态下拉出彩色烟雾，○键为开关，□键改变颜色	1	–
ショックガード	防御敌人的格斗攻击时必然会将对方的攻击弹开	2	–
リフレクション	可将射来的光束系攻击反弹回去，令射来的实弹系武器无效化	2	–
紧急回避	一定时间内处于无敌状态	1	–
无限ブースト	无限制使用喷射	2	–
ミサイル见切り	令敌方导弹速度变慢	1	–
格斗の遗传子	进行格斗攻击时可以突破敌人的防御，且格斗攻击力为正常值的3倍	3	–
援护射击	召唤超时空要塞战舰发动援护射击	3	–
激励	当前所有武器的弹药全回复，受到攻击时的硬直减小，一段时间内处于无敌状态	3	–
エース	攻击力、速度、喷射计量槽为正常值的1.5倍	2	–
爆击王	当前所有武器的弹药携带量为正常值的1.5倍	2	–
幻の秘药	自机及周围一定范围内的友军HP恢复，被击落者原地复活	6	–
银河の妖精	自机及全部友军的攻击力为正常值的1.5倍，受创者的HP逐渐恢复	3	シェリル・ノーム
最后の晩餐	给予处于自机一定范围内的敌人更大的伤害	3	柿崎速雄
キラッ☆	令敌方在一段时间内无法行动，自机及一定范围内的友军的HP逐渐恢复	3	ランカ・リー
VOICES	自机及一定范围内的友军的HP逐渐恢复	3	ミュン・ファン・ローン
イミュレーター	自机及一定范围内的友军的攻击力为正常值的3倍、防御力减半	3	イシュタル
爱・おぼえていますか	ゼントラン系武器及驾驶员能力减弱，其他敌方势力能力加强	3	リン・ミンメイ
灭びの歌	给予处于自机一定范围内的敌人极大的伤害	6	サラ・ノーム
スピリチアバリア	发动护罩防御	2	シビル
シャロンの诱惑	全体敌军的操作方式反转	3	シャロン・アップル
マックス・ワールド・セカンド	除自机以外的敌我双方在一定时间内无法行动，发动技能同时强制发动特殊攻击（SPA）；在按住L键的前提下发动此技能可以避免发动SPA	6	マクシミリアン・ジーナス

自动技能/オートスキル

名称	效果	默认持有者
ローリングプラス	战斗机形态时的滚转速度提高，允许连续滚转4周	–
千里眼	单一目标锁定距离×2，复数目标锁定距离×1.5	–
救护班	救助队友时恢复50%的HP	–
ミサイル处理班	反导弹次数为正常值的1.5倍	–
特殊工作部队	对战舰或基地类目标的攻击力翻倍	–
コンボマスター	更加容易达成连击	–
应援	自机HP降至30%以下时自动回复到50%（仅能发动一次）	–
パインケーキ	自机HP降至0时自动回复，短时间内处于无敌状态（仅能发动一次）	–
鬼教官	任务完成时，队友获得的属性经验值为正常值的2倍	–
觉醒	自机HP降至30%以下时，短时间内处于无敌状态（仅能发动一次）	–
サーカス飞行	令不具备飞行能力的机体可以飞行	–
トライアングラー	友好度的变化幅度为通常的2倍	–
反击の狼烟	自机HP降至30%以下时、SP计量槽瞬间充满（仅能发动一次）	–
ブーストマニア	喷射计量槽的消耗量为正常值的75%	–
スナイパー	各种力场护罩无效化	–
やりくり上手	SP计量槽的消耗量为正常值的75%	–
急速回复	进行连续作战任务时，完成每个阶段任务后自动补满HP	–
デストロイヤー	驾驶デストロイド系机体时，机体能力提升	–
改造一筋	完成任务后获得的娘娘点数为0、获得的改造点数翻倍	–
嫌われ者	完成任务时，所选择的角色的友好度减少	敌方阵营角色
耳栓	歌曲的效果减半	ガビル
挑发	敌人的攻击力翻倍，完成任务后获得的经验值亦翻倍	–
中华饭店常连客	完成任务后所应获得的改造点数全部转化为娘娘点数	柿崎速雄
气力充实	任务开始时，SP计量槽即充满3格	–



文 Jecht 美编 木仙



作为上期攻略的补充，本期的研究将为大家补完游戏中所有支线任务的完成方法(不包括流程中强制完成以及获得光玉的任务)。而游戏中除了前往黄色或红色“！”号标记的地点可以触发任务外，下表中标明为“自动触发”的任务必须要在触发时根据画面提示按下X键，否则剧情后会被视为没有触发，一定要注意。

サガ2秘宝伝説
GODDESS OF DESTINY
ゴッデス オブ デスティニー

沙加2 秘宝传说		Square Enix	角色扮演
NDS	サガ2 秘宝传说 ゴッデス オブ デスティニー		日版
	2009年9月17日发售	1～4人	5800日元
	对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

支线任务全面解析



No. 1	新たな出会い
任务地点	旅立ちの町外
任务奖励	500MP+カリオペ加入

消灭两名杂兵帮助被困的少女。

No. 2	とらわれ人
任务地点	アシュラの塔
任务奖励	250MP+メルメネ加入

前往7F1号室打倒敌人后取得钥匙，回到5F放出被关押的少女。

No. 3	探し人
任务地点	古き神々の遗迹
任务奖励	250MP+ポリニア加入

在遗迹外触发事件后下降到遗迹最下层的右边触发事件，最后回到最上层左边完成事件。

No. 4	失くしたものは?
任务地点	砂漠の町
任务奖励	250MP+エウテル加入

在沙漠の町左上角触发事件，然后在沙漠の町周边西南角获得“思考回路”拿给委托人，之后再到沙漠の町周边东南角找到“ストレージデバイス”，アシュラの塔周边的东南角以及中央位置找到“メンテナンスキット”和“リセットユニット”后给其装上。

No. 5	あやつられた蝶
任务地点	巨人の町
任务奖励	250MP+タレイア加入

在巨人の町获得秘宝“风の道標”后触发两次蝴蝶事件让自己变成蝴蝶，之后先到酒馆与馆主对话获得“秘密のお菓子”，再与右上角的妖精对话换得“妖精のガラス瓶”，接下来到村边的泉水旁边获得“巨人族の雫”后与左边的花对话获得“解呪の蜜”，最后回到最初的地点即可完成事件。

No. 6	美しき战士
任务地点	イシスの神殿外
任务奖励	250MP+レプシラ加入

完成カイ的救助事件后离开神殿遭遇杂兵战，胜利后与人马美女战斗，并在战斗中全部选择待机即可。

No. 7	三味线
任务地点	世界1到4的城市内
任务奖励	250MP+アレイト加入

在第一世界到第四世界的各个城市内的酒馆中与其对话，这样最后一次见面会自动完成任务。

No. 8	うるわしの人鱼
任务地点	港町
任务奖励	250MP+レイオー加入

在第四世界的港町道具屋内与其对话后再买一个道具离开，如此反复3次可以从老板口中得知她已经回故乡了，接下来前往港町下方的海底火山周边，在地图左边触发战斗后将其救出即可。

No. 9	天使とそうぐう
任务地点	北の町/砂漠の町/巨人の町
任务奖励	250MP+ウラニア加入

完成上面的所有任务后进入ミューズ的世界会得到情报，之后到北の町/砂漠の町/巨人の町三个地点的周边附近遭遇连锁战斗（即一次遭遇2名敌人以上）会在战斗中出现提示，最后在该场战斗中随便发动任意关系的连携一次即可。

No. 10	おひさまのカケラ
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中カリオペ随机乱入辅助我方

与カリオペ的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 11	いちごの星
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中ポリニア随机乱入辅助我方

与ポリニア的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 12	气まぐれな人
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中エウテル随机乱入辅助我方

与エウテル的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 13	守りの月
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中メルメネ随机乱入辅助我方

与メルメネ的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 14	蝶のひやく
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中タレイア随机乱入辅助我方

与タレイア的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 15	強者のあかし
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中レプシラ随机乱入辅助我方

与レプシラ的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 16	海の结晶
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中レイオー随机乱入辅助我方

与レイオー的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 17	魅惑の音色
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中アレイト随机乱入辅助我方

与アレイト的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 18	天のつかい
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中ウラニア随机乱入辅助我方

与ウラニア的好感度达到一定等级上后自动完成。

No. 19	あこがれの人
任务地点	旅立ちの町
任务奖励	朱色のかんざし

カイ加入队伍后让队伍称号为ネガティブ系时与村民对话即可完成，注意カイ脱离队伍任务会自动消失。

No. 20	残された言叶
任务地点	古き神々の遗迹
任务奖励	なぞの紙キレ

当队伍称号为ポジティブ系时触发ガーディアン成员死亡的剧情后自动完成。

No. 21	父亲の仕事
任务地点	ガーディアンの秘密基地
任务奖励	–

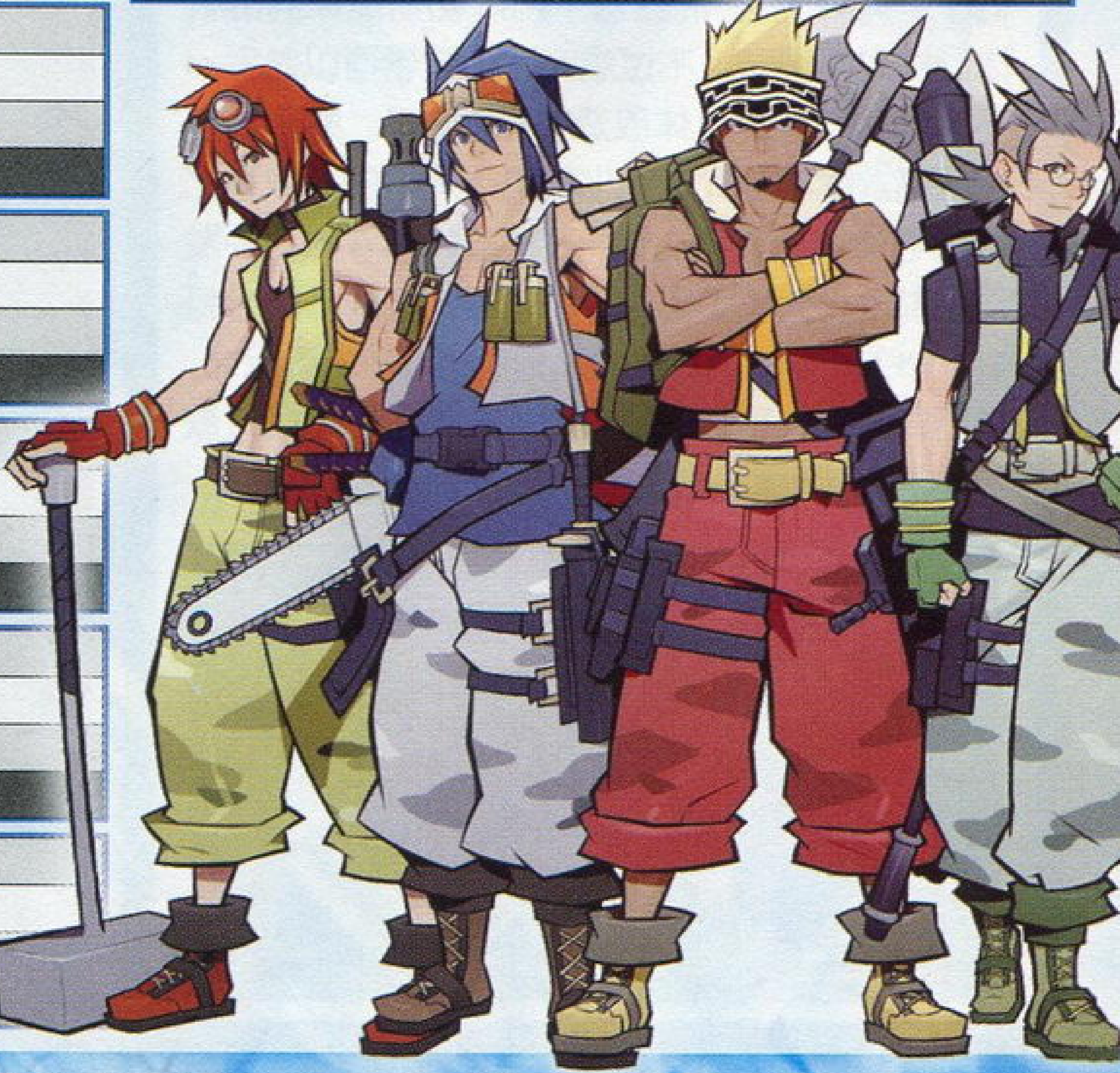
与秘密基地看守的ガーディアン成员对话后完成，注意基地被袭击则任务会消失。

No. 22	にげおくれた人
任务地点	ガーディアンの秘密基地
任务奖励	コテージ

ガーディアン基地被袭击时，与基地2层父亲的同伴对话后，前往地下2层北侧的房间后完成，注意该任务必须要求队伍称号为ポジティブ系并且完成“残された言叶”的任务。

No. 23	ゆいごんの行方
任务地点	日本桥
任务奖励	–

ローニン成为同伴后，完成“残された言叶”和“にげおくれた人”两个任务并且队伍称号是ポジティブ系时，打倒大御所后自动触发并完成。





No. 24	届けられた言叶
任务地点	最后の町
任务奖励	爱情系：波动砲/友情系：フレアの书 家族系：ガラスの剑/协调系：レイジングケイン

完成支线任务"残された言叶"/"にげおくれた人"/"ゆいごんの行方"后，队伍称号为ポジティブ系时，酒场会出现ガーディアン成员，对话后将なぞの紙キレ交给他就会完成任务并得到报酬，根据此时队伍的称号不同，获得的道具也会有差异。

No. 25	覆面の人
任务地点	アシユラの塔
任务奖励	–

队伍称号为ネガティブ系时，覆面加入后自动触发。

No. 26	地震って
任务地点	ビーナスの大都会
任务奖励	–

与大都会东南方向的市民对话后自动触发。

No. 27	困ったカメ
任务地点	日本桥
任务奖励	嫌恶系：源氏の小手/对立系：サークレット 个人系：ドラゴンの盾/竞争系：孔明の靴

在城下町打倒天诛组后，队伍称号为ネガティブ系时与传八对话后发生（就是那只龟公），根据此时队伍的称号不同，得到的道具也会有变化。

No. 28	力を求める者
任务地点	イシスの神殿
任务奖励	星屑の杖

从カイ的身体内出来后，队伍称号为ポジティブ系时与神殿内的神官对话后触发，之后再与カイ对话后前往"古き神々の遗迹"的右边挖掘到"ひだまりの结晶"，最后与イシスの神殿的スプライト对话完成。

No. 29	知识を求める者
任务地点	巨人の町
任务奖励	女神の羽根

打倒山の神后，当队伍称号为ネガティブ系时与巨人の町的村民对话后前往巨人の遗迹的南侧の家内会出现新的挖掘点，将挖掘到的"0の书"交给巨人の町酒吧的ジョニー。

No. 30	肉食い图鉴少年
任务地点	北の町
任务奖励	ハイポーション/サブマシンガン/手榴弹/コテージ

与北の町桥上的少年对话他会要求主角给他看肉食图鉴，如果按照他的要求已经进化过指定种族的怪物则会得到报酬，一共可以触发四次，四次的要求的种族怪物分别是スライム和ジャガー/人面花和ミミズ/ハチ女和ハーピー/ヤングドラゴン和カラス天狗。

No. 31	はにわ登场
任务地点	中央神殿
任务奖励	–

在中央神殿打倒アポロン后与女神的对话中自动触发。

No. 32	先生の趣味1
任务地点	北の町
任务奖励	星夜のペンダント或月夜のペンダント其中一件

从カイ的身体内出来后，队伍称号为ポジティブ系时与北の町的村民对话，再前往北の洞窟出口与先生对话后到南の森打倒ハエ男获得"流れ星のカケラ"，最后回到北の洞窟与先生对话后将其交给他。

No. 33	先生の趣味2
任务地点	アシユラの町
任务奖励	星夜のペンダント或月夜のペンダント其中一件

从カイ的身体内出来后，队伍称号为ポジティブ系时与アシユラの町内的ゴブリン对话后触发，之后再与乙女对话获得情报，来到砂漠の町打倒ならず者获得"月の雫"，最后回到北の洞窟与先生对话后将其交给他。

No. 34	龙神传说
任务地点	港町
任务奖励	–

与港町内的人对话后获得情报，之后到海底火山周边的东南角会遇到龙神，与其对话后有三个选项，选第一个会与其战斗，胜利后随机获得龙系套装的某一件（注意战斗有可能掉落高级肉），选择2可以得到30000G，选择3可以得到エアバッシュ。

No. 35	粋を求める者
任务地点	城下町
任务奖励	M1934

将大御所击倒后并且队伍称号为ネガティブ系时与村民对话触发任务，之后到江户城与虎对话，再前往江户城天守阁の庭的感叹号处会发生被スノーキャット袭击的事件，将其击倒后拿到"虎革"，回到城下町的道具屋与村民交换"虎革の三味线"后在去お玉家交给她即可完成。

No. 36	宝箱の中身
任务地点	アシユラの町
任务奖励	金块

队伍称号为ネガティブ系时与アシユラの町的木人对话，之后アシユラの塔东边会出现新的挖掘点。

No. 37	砂漠の花
任务地点	砂漠の町
任务奖励	风花のブーケ

队伍称号为ポジティブ系时与砂漠の町酒馆的主人对话，之后在砂漠の町周边的东边会出现新的挖掘点。

No. 38	秘宝を求める者
任务地点	砂漠の町
任务奖励	死の剑

从カイ的身体内出来后，队伍称号为ネガティブ系时村民对话，之后在砂漠の町南面救助被怪物袭击的おじさん，再到アシユラの塔周边东北方向的挖掘点获得"ブラックボックス"并交给おじさん后完成。

No. 39	巨人の宝
任务地点	巨人の町
任务奖励	星の砂

队伍称号为ポジティブ系时与巨人の町的人面花对话后得到情报，再到巨人の遗迹东南面进行挖掘。

No. 40	人鱼の遗产
任务地点	港町
任务奖励	泡のティアラ

队伍称号为ポジティブ系时与港町的女の子对话，再到海底火山周边的东南进行挖掘。

No. 41	思い出を求める者
任务地点	リンの町
任务奖励	バリアジャケット

击倒ビーナス并且队伍称号为ポジティブ系时与リンの町内的村民对话，再与リン的母亲对话后到山の洞窟北面出口附近进行挖掘，将挖掘的"真珠の香炉"交给リン的母亲后完成。

No. 42	ゴブ夫との出会い
任务地点	アシユラの塔
任务奖励	–

在アシユラの塔2F的房间与其对话。

No. 43	ゴブ夫のほうこく1
任务地点	北の町
任务奖励	ガラクタZ

队伍称号为ネガティブ系时与町の人对话，之后アシユラの基地附近会出现新的挖掘点。





No. 44	あやしい连中
任务地点	ガーディアンの町
任务奖励	ガラスの齿车

当队伍称号为ネガティブ系时与村民对话后触发任务，之后在ガーディアンの町东边会出现新的挖掘点，注意触发秘密基地的剧情后任务会自动消失。

No. 45	ふしぎなにおい
任务地点	アントニーの村
任务奖励	月来香の蜜水

当队伍称号是ポジティブ系时与村内的スライム对话，之后在西南边会出现新的挖掘点。

No. 46	幸せを求める者
任务地点	アントニーの村
任务奖励	银の小手

将大御所击破后，队伍称号为ポジティブ系时与村内的ゾンビ（僵尸）对话后村子西边会出现新的挖掘点，将挖到的"虹色のガラガラ"交给村中的アントニー即可完成。

No. 47	お奉行の秘密
任务地点	城下町
任务奖励	プリンセスサーベル

奉行所审讯过越后的事件触发后，队伍称号为ネガティブ系时与村民对话会在江户城周辺的南边发现新挖掘点，之后再将挖掘到的"武家诸法度"交给奉行所的侍即可获得报酬，根据玩家的称号不同，奖励的道具会有所区别。

No. 48	传说を求める者
任务地点	日本桥
任务奖励	嫌恶系：核爆弹/对立系：ミサイル/个人系： ビームライフル/竞争系：レオパルト2

完成支线任务"粋を求める者"并且称号为ネガティブ系时与お玉家的传八对话后触发事件，之后分三步完成。1. 先到日本桥的右上与侍对话后前往日本桥北面挖掘"梦见の目药"并将其交给日本桥的男子，2. 与城下町的大妈对话后到城下町北面挖掘"水の羽衣"交给城下町武器屋的人，3. 与奉行所的侍对话后在船着场挖掘到"不杀の天空丸"将其交给お玉家ローニン后完成。

No. 49	チームのきずな
任务地点	最后の町
任务奖励	爱情系：フルケアの书/友情系：ブラックバード 家族系：鬼神刀/协调系：ヴァルキリーソード 嫌恶系：パンデモニウム/对立系：トールハンマー 个人系：レーヴァテイン/竞争系：闪光拳

在最后の町与おじいさん（老爷爷）对话后触发事件，之后根据队伍的称号不同出现挖掘的地点会有变化，当前取得的道具也会不同。8个挖掘点分别是爱情系：イシス神殿东南边/友情系：巨人の町附近/家族系：第5世界天の柱附近/协调系：レースの町附近/嫌恶系：砂漠の町附近/对立系：第4世界天の柱附近/个人系：ビーナスの大都市附近/竞争系：最后の町附近。

No. 50	ゴブ夫のほうこく2
任务地点	ビーナスの大都会
任务奖励	ガラクタG

队伍称号为ネガティブ系时在火山出现后前往大都会的东南与市民对话之后下水道地下三层会出现新的挖掘点。

No. 51	ゴブ夫のほうこく3
任务地点	最后の町
任务奖励	ガラクタN

将デスマシーン击破后，队伍称号为ネガティブ系时与村民对话之后"最后のダンジョン"最下层会出现新的挖掘点。

No. 52	ゴブ夫のガラクタ
任务地点	最后の町
任务奖励	レオパルトXG

持有ガラクタZ/G/N的情况下，在最后の町会出现ゴブリン（哥布林），与其对话后将三件道具交给他。



文 雷电　美编 木仙

GT赛车 PSP		SCE/Polyphony Digital	竞速
PSP	Gran Turismo		中文版
	2009年10月1日	1～4人	1390新台币
	无对应周边		

今年是赛车年，数款赛车游戏让所有竞速爱好者万分欢喜。我们将不定期为大家献上各类赛车游戏的心得、研究，这次以《GT 赛车 PSP》为主题进行讲述，之后，还会为大家带来各条著名的实存赛道的游戏中挑战心得！

竞速游戏谁都会玩，只要知道油门、刹车、方向盘在哪儿，了解比赛目的"第一个到达终点"，就能开开心心地游戏了。但是对于一款模拟真实驾驶游戏来说，仅仅这样是无法体会到游戏的乐趣的。因为《GT 赛车》不是那种让你开上去就很爽快的游戏，玩惯了《山脊赛车》的玩家首先要做的就是忘掉《山脊赛车》。235 期的《尘土飞扬 2》攻略中也对起步、加速、排档、转向等进行了分析，虽然驾驶的手感有很大不同，但是模拟真实操作感的竞速游戏原理都是相同的，可以适当借鉴。

阅读游戏说明书

也许是为了最大限度适应 PSN 下载版，《GT 赛车 PSP》拥有游戏内置的超详细说明书，包括模式介绍、系统解析、游戏推进方法、车辆调校方法等几乎涵盖了游戏方方面面的内容，它就相当于一部官方攻略本。因为游戏推出了繁体中文版，所以大家尽可以先仔细阅读说明书中的每一个段落。因此，本文将不会对游戏的基础系统再进行重复说明，而是以补充游戏内说明书的内容和游戏技巧为主。

起步

一直按住油门起步无法得到最好的起步速度，"3、2、1、START"的口号中，"3"时可以将油门加到最大，算是预热发动机；"2"时就要开始松开油门了，听到"1"的时候要让转速降到零，并且正式开始准备起步；"START"开始口令响起的瞬间按下油门，基本就能得到较好的起步。本作只有数字仪表盘，中间的车速自不用多说，车速右侧的仪表板代表的是发动机转速，转速表是玩家要时刻关注的部分，更高级的技巧就需要在开始口令响起时让发动机保持一定的转速，而这个特定的转速到底是多少？每辆车都是不同的，可以通过测试得到"起步转速"，首先我们要一直按住油门起步，START 响起前转速一定会停在红区，START 响起后车子会直接发动，这时候转速开始迅速下降，下降速度会逐渐减慢，并在降低到一定转速后停止下降，保持很短的时间后开始回升，这个下降过程中的最低点就是"起步转速"了，也就是说在这个转速下启动车子可以得到最好的抓地力和最平稳的车体运动，不会出现车身晃动、车胎打滑的现象，因此我们可以在"2"时让转速降到 0，在"1"之后试着通过轻点油门在"START"响起时保持"起步转速"，起步后转速会平稳上升，这是最理想的状态，当达到升档时机时升到 2 档。



新手车手的 Q&A

Q：这款游戏让我玩下去的动力是什么？

A：这个问题问得很好！对于一款竞速游戏来说，是什么动力让我们将车一直这样开下去的？再多的赛道也有重复开始的一天；再多的车也有喜欢的和不喜欢的，更别说手感相似的；操作就是加油、刹车、方向盘，几个档位上下换。但是竞速游戏，尤其是这种以模拟真实驾驶的感觉的作品来说，找到能体验到驾驶乐趣的心情，才能让自己心甘情愿地在赛道上一圈圈地转。那么驾驶的乐趣是什么？就是加油、刹车、方向盘、档位，让自己控制的车辆在赛道上舒畅地行驶，留下完美的弧线，通过终点的瞬间……



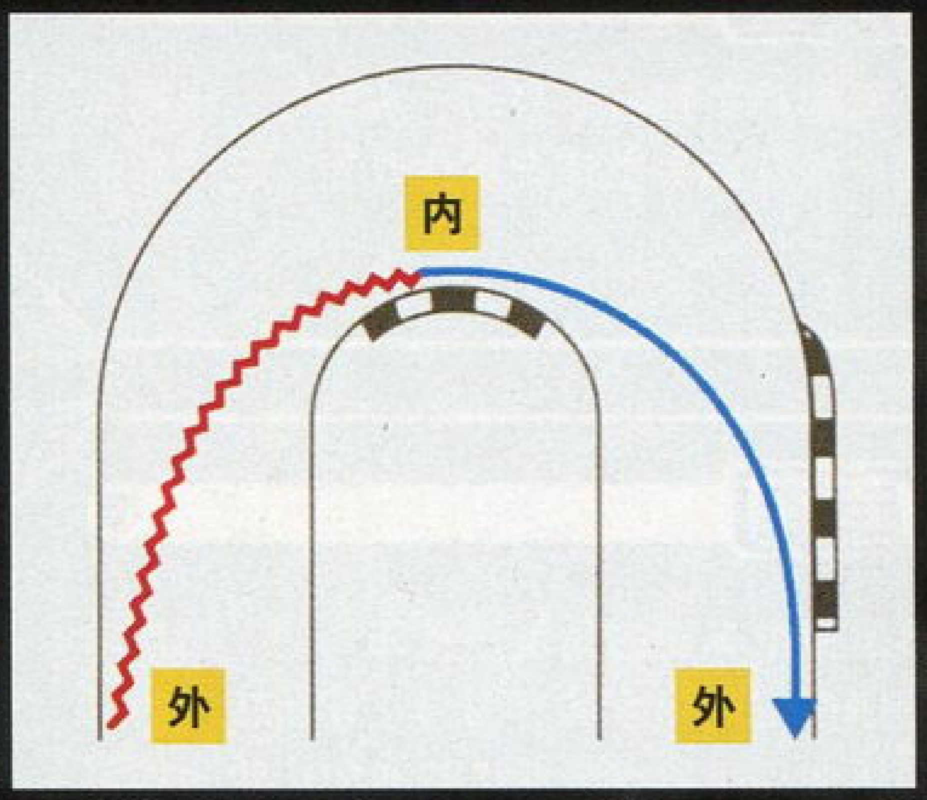
Q：没有生涯模式，我们玩什么？

A：从表面看，《GT 赛车 PSP》的全部目的就是挣钱、买车，而实际上，如果你能找到玩竞速游戏的动力，那么本作会带给你更多的乐趣，因为它是一款《GT 赛车》的系列作品，就凭这！驾驶的感觉是游戏的核心！不过，抛开这些虚无缥

©2009 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves



行驶路线



赛道上的行驶路线自然是重中之重，最适合的行进路线配合最合理的加速、刹车才能顺利通过弯道，而不合理的路线往往会导致冲出赛道。过弯时轮胎的牵引力将分配到抓地力（纵向）和入弯力（横向抓地力）两种力上，抓地力就是保持车身向前行驶的力量，入弯力就是车子转向的力，转向的弯度越大，需要的转向力就越大，于是抓地力就会越小，这样就会失去更多的速度。为了保持最高的速度，就要尽量减少转向的角度，合理的行进路线就是要找到这个角度。

于是我们便有了最基础的“外－内－外”（Out In Out）的基本驾驶路线理念，这样的行进路线将转向角减到最小，可以提供最大的抓地力，以最高的速度摆脱弯道。我们以这个右弯道为例子进行解说：

在进入弯道前，朝远离弯心的左侧外道极限位置移动（外）；

开始转向后以圆滑的弧度向右侧弯心切入（内）；

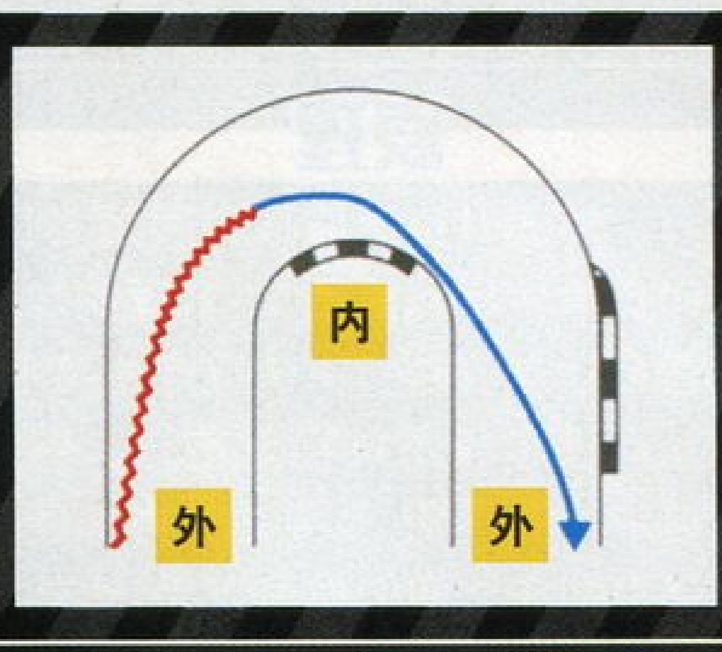
最后向着出弯方向的远离弯心的外道行驶（外）。

拥有与“外内外”不可分割的理念就是“慢进快出”（Slow In・First Out）。直线行驶时车身负重左右平衡，转向时，车子的负重会偏向弯心外侧的轮胎上，也许这点很容易理解错误，比如当一个人跑步转弯时，种心肯定是落在偏向弯心内侧的一条腿上，但是车子和人是不一样的，转向时车体会产生与弯心方向相反的离心力，这个离心力让负重偏移到外侧。刹车让负重移向前轮，增加前轮的紧握力，越有力的刹车，紧握力越大，就能更有效地改变车身所对的方向。在开始转向时，车身“转过的角度”要比“速度”更加重要，所以要“慢进”，而当车身所对方向已经接近出弯的正确方向时，就可以开始加速了。这里，转弯时减速越少、转弯完成时间越短、开始加速时机越早，出弯速度就会越快，出弯速度快才能取得胜利，但是要知道减速、转向和加速时机之间的关系是相互制约的，减速越少，就越容易转向不足，转向不足的话开始加速时机也会变晚，找到平衡点至关重要。以上的解释如果让你看得头大的话，可以结合实际的驾驶体验进行理解。要时刻注意赛道上的路边石，这些有别于其他地方的红白相间的路边石，最大限度地拓展了赛道的宽度，能够合理地踏上路边石，就能找到弧度更小的弯道。

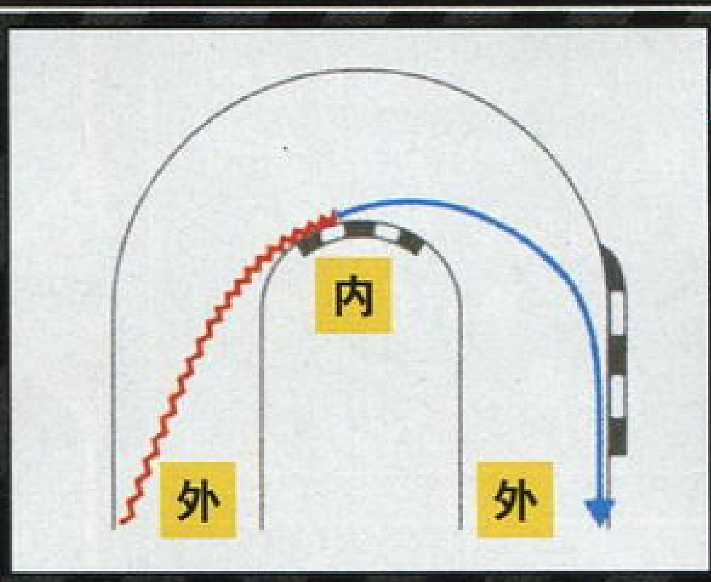
弯道后与长距离直线赛道相连

要点：转弯时稍稍远离弯心，尽早开始直线加速

这种弯道要更加重视出弯的加速度，也就是说要更早地利用纵向的抓地力，尽早地结束横向的入弯力，在脱离弯道时以接近直线的线路加速以获得最大出弯速度。进弯时比平时降低更多的速度，以更小半径的弧度转弯，不要贴紧弯心，而是稍稍留出一些距离。



弯道后直线赛道距离短

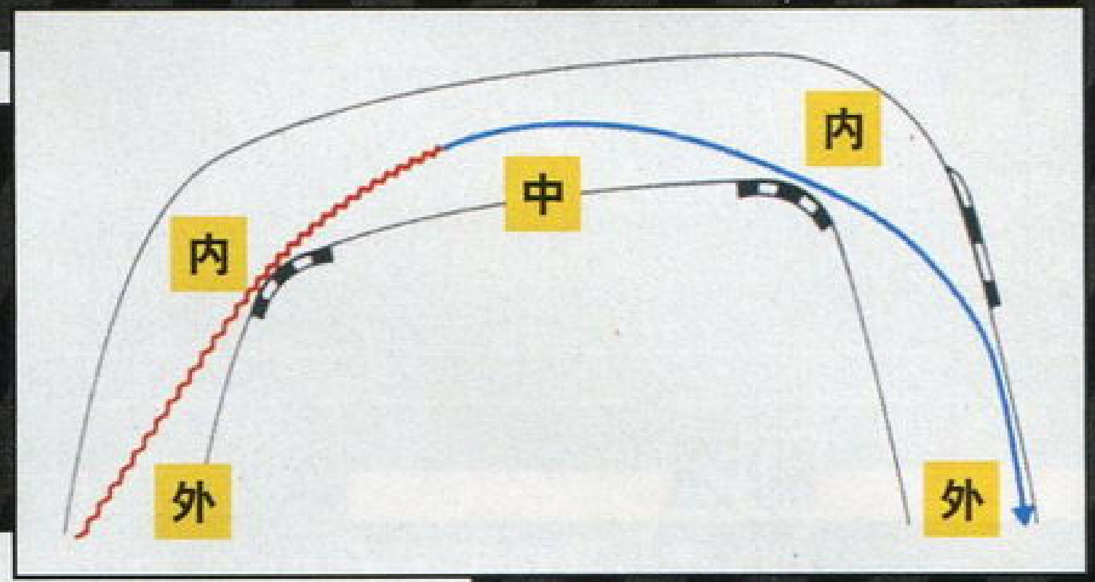


要点：高速直线入弯，延缓刹车时间

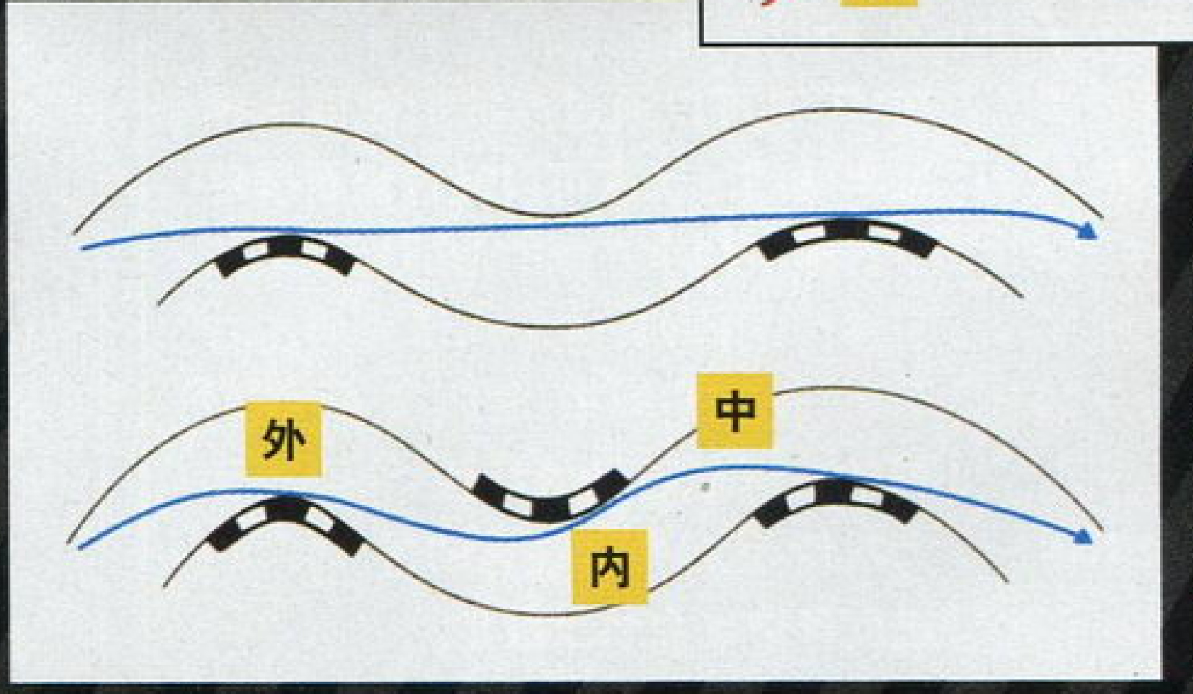
脱出弯道后没有太长的直线赛道的话，相比出弯速度，就可以更注重入弯速度，也就是“迟刹车竞赛”，在最后的紧要关头需要踩下刹车时就要更狠一点，有时为了减少转弯时的路程，也会使用“内内外”的路线。在加速的前提下将车辆驶入弯道，然后强力刹车，很有可能转向不足，但是把握好的话可以争取时间。但是要谨记的仍旧是要保持弧线，因为死角的V字形会让车速降至十几Km/h，这是绝对不能出现的情况

符合型弯道

将连续的弯道看成一个整体，寻找最合适的路线，直角弯看成弧线弯道，寻找假想的弯心（可以是直角的顶点），以完美的弧线行驶。



▲根据可行的车速来选择可行的路线，第一个弯道不一定要“外内外”，这个复合弯的中间位置就可以距离外侧一定距离。



◀这种连续的S型弯道，将每个弯心连在一起，形成转向角度最小的路线。下方的弧度稍大的S型弯道的路线要仔细琢磨，以“外内中”的路线行进，可以更容易对付连续的转弯。

缈的驾驶感觉，游戏中我们能做的事情有：完成全部的挑战任务，要想获得全金牌，那可是一项非常艰难的旅程，时间不可计算；全赛道NPC车手的AI提高到S级；时间挑战，这虽然是掌机版，但是和家用机版没有什么标准上的差别，随时随地挑战各条赛道的单圈完成时间；漂移赛。

Q：怎么挣钱？

A：游戏的目的依然已经单纯到“挣钱、买车”，那么挣钱的方法自然非常简单：

1．除了时间挑战模式之外，所有模式都能挣钱，一圈圈跑下去，就能得到游戏中的货币，最后一名也有，就是数目比较少。

2．初期快速挣钱的方法就是完成挑战模式，挑战模式很容易获得铜牌，这样就可以得到一笔钱，如果技术不错，取得银牌甚至金牌的话，可以得到四、五倍于铜牌的奖金，不过挑战任务的钱只能获得一次，重复取得相同的奖牌没有奖金，只有新挑战或更高的奖牌才能得到奖金。

3．挑战的奖金拿得差不多了就可以开始单人竞赛了，每个赛道都有D、C、B、A、S这5个AI等级，通过完成比赛的名次得到AI积分（隐藏的，无法查看），达到一定积分就可以提高AI等级。经过测试，1圈和多圈的比赛获得的积分相差不大，所以在提升等级时尽量选择1圈的比赛；取得任何比赛名次都可以得到AI积分，当然第一名要比其他名次多很多；升级所需的AI积分不同，升到C和B级只要各赢一场比赛，B升A、A升S大概需要各赢2到3场；更高的AI等级和更多的圈数可以获得更多的资金，要注意圈数奖金计算是分段的，也许3、4圈奖金相同，5圈才会增加，选择最上算的圈数比赛吧（其实还是1圈最上算）！

4．和好友对战！对战获得的金钱数量比单人游戏还要多，一般情况下每个玩家都能在比赛结束后获得相当可观的金钱，例外就是“JACKPOT”奖励，比赛中随机出现，像摇骰子一样会随机分配给一个玩家，拥有JACKPOT图标并且获胜的玩家可以得到全部奖金的二倍。如果你有两台PSP，那么恭喜你，你的赚钱之道就非常容易了，选择“茂木赛车场 超高速赛道”，选择最快的赛车，自动排档，辅助全开，然后找个东西将油门压住，撞到墙也能自己转向，在你离开去做其他事情前，记得给PSP充电。



Q：买不到想要的车怎么办？

A：首先，如果是你的钱不够，那没别的办法，乖乖挣钱去吧！然后，就是商店随机出现车辆的系统问题，每天车卖场只提供4种厂牌的车辆，每个厂牌下最多出现10种车，如果这个车厂收录的车辆数超过10辆，那么你今天也买不到没有出现的车。不过不用担心，它们不是全部随机出现的，只要你有耐心等待，在90天左右可以见到全部的八百多辆车，之后开始第二个循环。看到自己想要的车却没钱购买是最痛苦的，不过，看到法拉利或者布加迪威龙的时候也不要因为没有数百万的资金而灰心丧气，只要你

加速、减速

要学会感受轮胎的抓地情况，当车子开始打滑或者不停晃动的时候，就是轮胎抓地力不足，这时候就要审视自己的操作了，合理加减速。

原理

加速时负重偏移到后面，刹车时负重偏移到前面，不合理的加减速会让当前的负重情况产生突变，从而使车身不能稳定前进。保持这中间的平衡，就要在全力加速和强力刹车之间的部分下手，也就是说要掌握油门和刹车的力道。

转向时，用于车体加速的纵向抓地力是轮子抓地力中除去横向入弯力之后剩下的那部分，而在转弯时，入弯力和轮胎的负重情况是时刻变化的，因此通过油门控制纵向抓地力与入弯力保持平衡才能很好地通过弯道。如果油门给得太多，超过驱动轮胎的承受能力时，驱动轮就开始打滑，前轮驱动的车子出现转向不足，很有可能无法出弯。

其实，入弯时因为负重偏移的变化，车体本身就已经处于不稳定状态中了，我们要做的就是通过加减速调整负重。转向时刹车，负重前移，前轮抓地力充足，后轮减少；转弯后加速让后轮重新获得较多的抓地力，摆脱弯道。

减速

入弯减速时首先要全制动，也就是全力踩下刹车，这时候车子肯定不会一下子减速到很低的状态，在减速的过程中，一边沿着预定的驾驶线路行驶，一边慢慢减少踩刹车的力度。当然也不能从全制动刹车瞬间彻底松开刹车，这样会导致车身的负重瞬间从前轮向后移动，前轮失去抓地力就意为着无法很好地完成转向，要留下前轮的部分负重。在转向过度的时候必须进行减速，使用强力的刹车使前轮锁定，这样故意制造一种转向不足的状态，用来抵消转向过度。

加速

出弯时的加速也是稳定车子的最有效方法。但是出弯加速也肯定不能一加到底，因为开始加速时，横向的弯心力肯定还没有消失（如果已经消失了，那你就已经错过了最优加速时机了），所以便要以半加速状态前进。

半油门在专用控制器和家用机的手柄上还是比较容易模拟，但是因为PSP的按键是没有力阶感应的，所以加速就是加速，刹车就是刹车，不过可以通过点按加速键来模拟半油门。玩家可以通过查看屏幕下方速度数字左侧的油门标示来练习油门的操作，这个标示分为左右两条，左侧是刹车，右侧是油门，刹车条的进度显示为红色，油门显示为灰色，但是需要注意的是，油门的进度条中也会显出红色。

负重

汽车由四个轮子支撑，每个轮胎都负担着车身的一定重量，根据车子行进的状态，车身的惯性使四个轮胎的负重情况发生改变。轮胎负重越大，抓地力越大。

差角

汽车转向过程中，车身自然是根据车轮的角度进行转弯的，但是车子本身转过的角度是会小于轮胎所摆出的角度的，因为在轮胎转弯的时候，轮胎和地面的接触面会发生扭曲。所以汽车前进的方向比轮胎转弯的方向更直一些，汽车转弯角度和轮胎转弯角度之间的差别叫做差角，差角是衡量车辆性能的一大标准。

转向不足和转向过度

在过弯时确定了一条弧线，它连接着入弯和出弯的直线，按着弧线的圆周行驶可以顺利过弯，超过这个圆周叫做转向过度，没有达到这个圆周叫做转向不足。前置发动机前轮驱动车（FF）和四驱车（4WD）容易出现转向不足，前置发动机后轮驱动车（FR）和中置发动机后轮驱动车（MR）容易转向过度，但是实际情况非常复杂，根据车子本身的行进状态和路面的情况会有各种突发事件，所以并无定论。

循迹控制系统TCS

这里，有一个重要的分水岭，那就是TCS辅助系统的开关了！TCS，全称TractionControlSystem，牵引力控制系统，又称循迹控制系统，其基本含义可以查看游戏菜单“说明书”中的解释。在打开TCS时，根据辅助能力由低到高分为1到10级，转方向的过程中如果油门给的太多，系统会自动降低，这个降低的幅度显示为红色，这样就可以在一定程度上避免过大的油门产生的不稳定和打滑现象。

TCS关闭后（OFF），转向时的按键操作将直接反应油门的大小，不会出现红色的辅助降低部分（换档或驶入沙地、草地之类的赛道外围环境中，还是会自动降低油门大小），于是，你就需要更高频率地、不停地点按加速键，这样的操作更加困难，但是转向时倒底要给多少加速度合适你自己的战术，系统是无法真正了解的，关闭TCS后，得到全部油门控制权的你可以将自己的操作技术发挥得更好，当然前提是你已经具备了这样的技术。

有足够的耐心（不是等待90天这个轮回的耐心）和技术，这里还有一个补救措施！车厂每过两天变更一次，“天”是游戏中的时间，进入任何游戏模式（要选好赛道等条件，进入到再选择“开始”就会开始比赛的阶段）再退出就会经过一天，如果进去一种模式之后不退出一直打，就不会让这天过去，于是，在你第一天看到威龙的时候，可以进去找一条熟悉的赛道，挣钱多的赛道，稍微有一些乐趣的赛道——比如纽堡林北环，选择尼桑GT-R之类的好开的车，与S级AI进行比赛，7分半完成一圈，可以得到15W，200W的威龙只要……14圈！当然，你要赢！

如果你看到威龙时身无分文还是不要进行这项作业的好，因为实在太漫长了。另外，你也可以动用第二台PSP，不过这和开金手指没有什么区别了，成就感严重不足……

Q：我找不到一条合适的驾驶路线怎么办？

A：选择赛道的时候可以选择“驾驶车线”的开关（ON/OFF），打开的话道路上会显示一条系统判定的最优驾驶路线，其中蓝色部分是加速段，红色部分是减速段。实际上，《GT赛车4》中红蓝的颜色会有渐深、渐浅的显示，它们代表稍稍加速和稍稍减速，但是因为PSP没有了力阶，所以没有了渐变的颜色显示，如果将TCS开到很大的话，比如10，那么在过弯时，只要你降低到一定的速度以下，那么就完全可以按住油门大打方向盘丝毫不会打滑地经过弯道。



Q：如何掌握刹车时机？

A：每辆车的性能不同，什么时候刹车、转向、加速才能顺利过弯的时机也不同，这就需要大家根据转向的情况进行判断了。在一次次试验后，根据路旁的指示牌、树木、围栏的长度、路面的变化、路边石等作为今后转向的标示。另外，游戏提供的档位提示（当前档位旁边的红色数字）也能很好地标示换挡、刹车的时机，它会提示下一个弯道所需的档位，当红色数字开始闪动时就是最稳妥的刹车时机了，但是稳妥并不意味着最好的选择，如果要想得到最快的速度，还要靠自己去寻找时机。

Q：如何最有效地避免打滑、转向不足和转向过度？

A：加速和减速时都不要过猛，加速从点按开始，到全油门；刹车开始时可以全力，但是松开时也要尽量点按。方向不要一下打死，点按也是非常重要的技巧。另外，手动档是非常必要的，在《尘土飞扬2》攻略中也用了一些篇幅提到了手动档的优势，这优势在《GT赛车》中将更加明显，不管是机动性还是对车子的控制，手动档都具有自动挡无法比拟的优点，但是随之而来的自然是操作难度的大幅增加。具体的换挡方法所有竞速游戏都是相似的，可以参考《尘土飞扬2》的攻略，惟一不同的一点是本作是数字表盘，进入红区前没有黄灯的换档提示，但是档位旁边有更明确的换挡提示。

邪魔院
小编带你走近日本

九兵卫

上期的TGS游记，小九和大家分享了一些东京之行的收获。但以实际经历来说，出国后的所见所闻在仅有的几页游记里是远远说不完的。本期小九就顺着上期的话题，继续和各位聊一聊这些在日本的新鲜事儿。

说起来，在TGS期间也遇到了不少留学和工作的热心读者，因为对游戏的喜爱而会聚在异国，这是很令人感怀的一件事情。小九在此也希望他们在异国他乡能够一帆风顺！



流行与时尚

“无所不能”的日本便利店

便利店的英文为convenience store，日文中被写成“コンビニエンスストア”，简称CVS。最早的便利店诞生于1930年的美国，美国南方公司在达拉斯开设了27家具有相同装修、相同标识的商店，并于1946年将营业时间延长为早上7点至晚上11点，后来这种店便因此统一改名为7–Eleven（7–11）。

尽管便利店源于美国，但从上世纪60年代开始，便利店在日本也获得了长足的发展，这和便利店本身性质是分不开的。根据日本经济产业省规定，营业面积在30平米以上250平米以下，销售以食物和饮料为主的各类商品且营业时间不少于14小时，这样的店铺才能被称为便利店。

之所以说用“无所不能”来形容，那是因为和国内的便利店不同，日本的便利店在销售的种类上极为繁杂。除了基本的日用品以外，一些最新的杂志、漫画甚至是游戏都可以在这里直接买到。随着季节的更迭，不同地区的便利店还会出售一些颇具当地特色的时令商品。不仅如此，这些便利店还会提供关于缴费、纳税、保险等一些“无形商品”的相关服务。不夸张地说，任意走进一家日本的便利店，就像进入一个小小的世界，这里也是体现日本文化的重要组成之一。

7-Eleven

7–Eleven是世界上最早的便利连锁店，也是目前世界上拥有连锁店数量最多的便利店。日本的7–Eleven在1973年由伊藤洋华堂自美国引进，2005年日本7–Eleven、伊藤洋华堂、美国7–Eleven合并为7&I控股。而7–Eleven在全球总共3万多家店铺，其中日本就占了1/3，近年来7–Eleven也开始陆续出现在我国广东省、上海、北京、天津等地，正慢慢进入中国市场。



LAWSON



LAWSON同样创始在美国而发展于日本，是日本连锁数量仅此7–Eleven的便利店。除了在商品种类以及营业方式上与前者非常类似以外，每家LAWSON通常还会设置一台以触控屏操作的多媒体终端机，它的主要特色功能就是贩卖或者预约各种交通和演唱会的票券。在幕张的LAWSON，小九就看到了店内的终端机赫然提供着年底发售的《最终幻想XIII》的预约服务，翌日在东京开演的VGL门票也可以直接在这里预定（当时已售完）。LAWSON在国内也有连锁，光是在上海就拥有近300家店铺。

声优园地



今年刚满20岁的中岛爱，正式踏上声优的演绎事业也才短短两年。2008年她通过海选，幸运地成为动画《超时空要塞　边境》中女主角兰花・李的配音而一举成名，并在菅野洋子的培养下为动画演唱了多首歌曲，给所有人都留下了深刻的印象。不仅她那可爱天真的声线令人难忘，兰花・李不服输且带有一点点倔强的性格也展现得恰到好处，对于一名新人来说，能在配音和歌唱方面同时有如此的表现，实属难得。



中岛爱

近日于PSP平台上发售的《超时空要塞　终极边界》，不管在游戏里还是宣传活动中，NBGI都竭力将中岛爱作为招牌进行包装。除了本作以外，出道不久的中岛爱也只在《空罐少女》、《BASQUASH！》以及《宠物小精灵DP》中有过演出。今年的10月新番中她参与了《肯普法》和《小鸠》的配音工作，感兴趣的玩家不妨关注一下。

东瀛采风

东京之行拾遗

自动贩卖机

早就听闻日本的自动贩卖机“功能强大”，这次在东京也总算是感受到了。不过，能自动冲泡热腾腾的泡面的自动贩卖机小九倒是没见到，但是毫无遮挡地摆放在太阳下卖冰激凌的自动贩卖机倒是有幸体验了一次。另外，日本的自动贩卖机中所提供的饮料，大部分的包装都很迷你，口渴的状态下肯定可以一口气将其喝完。很少有那种可以让人拿着边走边喝的，这对咱们中国人来说倒是有些不习惯。但在日本，不少公共场所都是不允许随意饮食的，看上去很随意的边走边喝、边走边吃的习惯日本人是比较忌讳的。



■冰激凌自动贩卖机。

秋叶原的案内人

案内（あんない）在日语中是领路、指路的意思，案内人自然就是说那些帮助找不着路的人的好心人。在秋叶原，有这样一种“特殊”的案内人，她们就是穿着女仆装的可爱少女（撇去一些咖啡店散发传单招徕生意的看板娘）。只要你上前向她们打听路怎么走、或者某某店铺在哪里，这些颇为专业的案内女仆都会热心地为你指路，甚至还会送上免费的地图，这也构成了秋叶原一道独特的靓丽风景。不过嘛，就小九的观察，大部分敢于走上前去问路的都是蓝眼睛黄头发的老外，他们在这方面显然一点都不客气。顺带一提，这些女仆案内服务可都是无偿的哦！（笑）



■ Gamers本店前的案内所，这里常年提供向导服务。

日本人的诚信

本次TGS采访时，同行的白夜在Capcom的物品贩卖区买了件《大神传》的主题T恤，由于搞错了尺寸，我便帮他拿去和工作人员进行调换。不过当天的T恤已全部售完，工作人员只好问了需要调换的尺寸，一再道歉说等明天就有了。第二天是公众展出日，因为参展人数太多也便忘了这件事情，等想起来匆匆赶到贩卖区已快到展会退场时间。工作人员老远见我走过来，没等我开口就说道“啊，您是昨天那位……”，直接从仓库将早已预留好的T恤递给了我（老实说，小九自己连前一天的那个工作人员长什么样都忘了）。面对展会内每天数万人的人流，日本人都会记住哪怕是一个顾客的小小要求，这难能可贵的诚信令人感慨。

文 Yuuki、被遗忘者、hopy、黑翼天使X　美编 一刀

每一个游戏都有一段故事，这个故事即使不发生在游戏的内容中，也必定体现在其制作过程中。今天就让我们来体验一些游戏中的亲情故事，那些类似于小说，但是却比小说更加有感染力的故事。以下我们便列举了数十个这种发生在某个角色身上的亲情故事，当你看到他们的时候，或许会想起当年的那份感动。



血浓于水 骨肉情深
游戏中感人的亲情故事

优秀的老爸与不羁的儿子

出处	《最终幻想 X》
角色	杰克&泰达
关系	父子



因为老爸太过优秀而对下一代造成阴影的事例其实不论在什么作品里都很常见，甚至现实社会中也存在着，但是像泰达一样对老爸满是恨意的却很少见。其实说白了，泰达对他爹的恨意实际上是一种嫉妒。也许在这里有人会说，对自己的老爸有什么好嫉妒的，再怎么说那个人可是自己的老爸，但事实上却不然。

一切问题归根到底可以说都是泰达母亲的责任，由于泰达的母亲没有平衡好自己在丈夫身上所花的时间与在儿子身上的时间，使得在一个8岁的小孩心里对父亲留下了很大的抵触情绪——“只有爸爸不在的时候，妈妈才会注意到自己。”这就是年幼的泰达为什么会讨厌自己父亲的最大原因，当然那个无良老爸在很多时候对儿子的嘲讽也同时加深着这种厌恶感。当所有人开始搜救失踪在海上的



杰克时，泰达却更希望他永远也不要再回来，作为一个儿子，有这样的想法按世俗的理解来说是十分不应该的，但是想想泰达的父亲对其造成的“伤害”的话，也稍微可以理解一点他的愤恨了。

游戏中我们不难发现，每当泰达提到自己的父亲时都是很厌恶的。而在出发前一个晚上的梦，更说明了“老爸”对泰达来说就是一个妨碍自己人生的角色。随后，在尤娜描述她所知道的杰克是一个多么优秀的人时，泰达立刻便确信那个人绝对不会是自己的父亲。

然而实际上，杰克其实是一个非常看重友情与亲情的人，他惟一的缺点就是不明白要如何去表达自己的感情，他对泰达的那些嘲讽，事实上可以理解为是一种激励，只能说这样的方式有点问题。而另一方面，泰达与自己的父亲杰克其实是非常相似的，这一点当然不单单体现于他们在闪电球的天份上。在陆行鸟吞噬者的事件中，两人以完全相同的理由作出了同样的决定，面对旅途亦同样单纯地想回到自己的故乡，最终变成要打到“辛”拯救斯彼拉等等。

虽然最后泰达终于认可了杰克，但是在笔者看来，如果不是遇到一个不称职的母亲，泰达与杰克从一开始应该会是一对非常融洽的父子，这实在是游戏中的一个遗憾。

钢铁身躯

出处	《钢之炼金术师》
角色	爱德华&阿尔方斯
关系	兄弟

“让妈妈复活吧。”爱德华在母亲的墓前对伤心不已的弟弟阿尔丰斯(以下简称阿尔)说道。

爱德华和阿尔，两个10岁左右的孩子。他们只是为了再一次见到妈妈温柔的笑容，却为此而付出了惨重的代价。爱德华失去了左腿，而阿尔则失去了整个身体，忍受着失去左腿的疼痛的爱德华，又将自己的右手作为代价换回了弟弟的灵魂。可是阿尔虽然“活”了下来，却再也无法拥有人类的感知，不会渴、不会饿，也不会感到累或者困。虽然阿尔从来没有为此而怪罪过自己，但每每面对由于自己的过错而变成现在这副摸样的弟弟，爱德华的内心是充满自责的。他一直将这种情感压抑在自己内心中，他不能表现得懦弱，因为他还有弟弟在。其实爱德华的内心很害怕阿尔会恨自己，担心无法让弟弟的身体复原，不过对于阿尔来说，即使无法恢复他也绝对不会去恨爱德华，就像阿尔是爱德华惟一的弟弟一样，爱德华也同样是阿尔仅有的哥哥。

从炼成失败的那刻起，爱德华便已经彻底打消了要再次见到妈妈的念头。他之所以努力寻找着贤者之石，甚至甘愿成为此军队的走狗，都是为了找到取回弟弟身体的方法。对爱德华来说，阿尔是他在这个世上惟一的弟弟，已经失去了妈妈的他绝对不能再失去弟弟了。

同样，阿尔不但没憎恨让自己失去了身体的哥哥，反而以让哥哥的手脚恢复为目标，与哥哥一同努



力寻找着贤者之石。每当爱德华说起等找到贤者之石后一定要回复阿尔的身体时，阿尔总会接着说到时候也一定要恢复哥哥的手和腿。

记得在《钢之炼金术师》中有这样一个片段：爱德华和阿尔因为某件事而大吵了一架，阿尔一个人坐在小溪边，爱德华走到他身边，一句“吃饭了”，两人的关系就回到了从前。当斯卡想要杀死爱德华时，也因为阿尔为了保护哥哥不惜牺牲自己的举动而感动，最终没有动手。爱德华和阿尔，他们就是这样一对兄弟：即使吵架，也不会去记恨对方，在危难的时刻先想到的总是对方的安危。

悲情的父与子

出处	《恶魔城X 月下夜想曲》
角色	德古拉&阿鲁卡多
关系	父子

1. 丈夫/父亲

人类对和自己不同的生物总是有种与生俱来的恐惧与排斥，更惘论是自己的天敌呢？对于那些无视世俗的偏见而与异族交好之人，平日里或许可以相安无事，一旦到了剑拔弩张的紧张地步，就会立刻被视为叛逆者成为发泄愤怒的对象。尤其是当这个所谓的异族竟然是人类与生俱来的敌人——吸血鬼的时候，与其陷入爱河的人类女子，又会遭受怎样残酷的报复？

没人知道，就连德古拉伯爵自己也不知道，不知道自己的爱人亡于何等的痛苦与悲伤。男人只能将悲伤埋藏在心底，将失去理智的愤怒洒向无辜的愚民。然而暴虐换来的只有以暴制暴，当就连亲生骨肉都对自己举起屠刀的时候，伯爵狂妄的大笑背后，有谁知道内中埋藏着多少苦涩？



2. 儿子

一头银白色的长发，湛蓝色的眼眸，高大的身躯。帅气的外表在那个时代只能被视为异族的象征，时刻提醒着他体内流着的恶魔之血。在别的男孩眼里象征着力量和荣耀的父亲，对他来说却是耻辱与仇恨。被烧死在十字架上的母亲，觉醒成为吸血鬼王的父亲，耻辱的记忆如同枷锁般挥之不去。背负着母亲的遗愿，背负着身为人类的责任，面对被仇恨蒙蔽了双眼，被恶魔夺去了理智的父亲，儿子，只能拿起当年父亲送给母亲的定情之剑，踏向那被诅咒的迷踪古堡。



3. 另一个视角

其实老德挺惨的，小黑屋一关就是几百年，一出来不是被不认识的人甩鞭子抽，就是让亲生儿子砍回去蹲禁闭，想放放风吧立马被六十亿人选三个勇士出来围殴，而且这个数字还在不断增长，放多少小弟出去都得变成人家的经验和金钱。当儿子的也不容易，老爸偏要跟全人类作对，你说我是听老娘的话100年保护一次人类，还是跟在你后面每天和六十亿纯爷们儿对砍？正义挂在嘴上是没错，在那之前还是先过好日子吧。

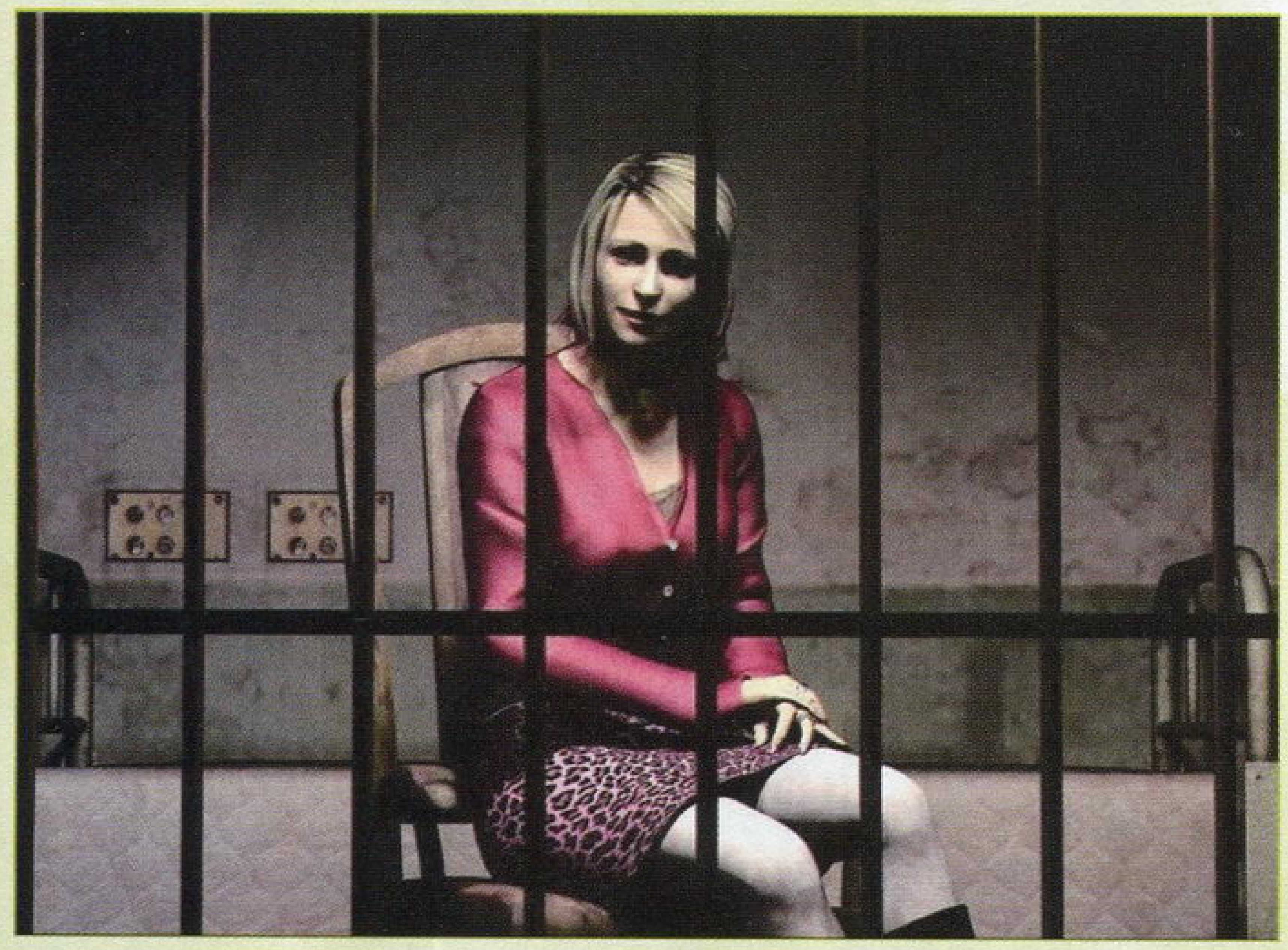
哥找的不是老婆，是寂寞



出处	《寂静岭2》
角色	詹姆斯&玛丽
关系	夫妻

世上最悲惨的爱情故事，不是最挚爱的妻子得上莫名其妙的怪病，被病痛折磨三年后与世长辞，只留下无尽的思念与寂寞，而是在承受了这思念的痛苦之后，却收到原本已经亡故的爱妻一封情意绵绵的来信，里面提及的，竟然就是当年两人情真意切时所在的地方：寂静岭。

即使是很久之后回想起来，詹姆斯依然认为，和玛丽在寂静岭一起度过的那段岁月，是他一生中最幸福的时光。他的妻子玛丽温柔可人、善解人意，可惜的是自从离开寂静岭后玛丽就染上了恶疾，一病不起。日复一日，詹姆斯悉心地照料呵护病中的妻子，即使是玛丽的一声咳嗽都会让他拿着摄像机的手不经意间痛苦地颤抖。一年过去了，第二年也过去了，第三年也接近尾声，妻子的病痛不仅没有好转，反而愈加沉疴。病魔夺去了玛丽的青春，皱纹爬上她的额头和脸颊，皮肤上莹润的光泽也渐渐褪去只留下蜡黄和色斑。詹姆斯心中明白，他再也不能回到过去了，疲惫与绝望折磨着他，自私和欲念引诱着他。虽然最终夺走玛丽生命的是病魔，但詹姆斯却从此为自己心中那刹那的恶念陷入了深深的自责中，是自己自私罪恶的念头杀死了玛丽，是自己杀死了玛丽！



就在这样的自责中，詹姆斯收到亡妻的来信，邀请他再赴寂静岭。遗憾的是他找到的这个名叫玛丽亚的女子风骚露骨、春情四溢，绝非昔日温文尔雅的玛丽，虽然从外表上看她们几乎是一个模子印出来的。其实，詹姆斯的整个寂静岭之旅就是他自己对灵魂的自我救赎的过程，其中掺杂着许许多多自从玛丽患病以后就在詹姆斯心中产生的问题。玛丽亚是玛丽的补充体，拥有詹姆斯想要但玛丽身上没有的特质；三角头则是詹姆斯在内心深处的阴暗面，代表着暴力以及对妻子长久呵护照顾之中积累的压抑；三角头一次又一次用粗长的铁枪刺穿玛丽亚的身体，一方面是这种压抑之中幻想的再现，一方面，极度暴力血腥的场面又是詹姆斯心中对自己希望妻子死去的想法的影射和惩罚。

最终，詹姆斯亲手杀死了这个压在自己心头挥之不去的噩梦，像玛丽留给自己的遗嘱里写的那样，去接受那更加美好的明天……

铜雀春深锁二乔

出处	《真·三国无双》系列
角色	大乔&小乔
关系	姐妹

“东风不与周郎便，铜雀春深锁二乔。”杜牧这充满遗憾和怨念的诗句将三国时代最大的爱情喜剧和悲剧展现无遗。二乔作为中国历史上最为著名的姐妹之一，她们的故事在无数的作品中被八卦了又八卦。在“《真·三国无双》系列”中，两位美娇娘被赋予了截然不同的性格和灵魂，让游戏的剧情在鲜活中对传说又进行了更深层次的诠释。



大乔是乔玄的长女，性格自然更为成熟稳重，弯弯的细眉下樱桃小口永远都带着恬静的微笑。不过在深爱的伯符大人面前，她的信念却是不输于任何旁人，无论是危险的战场还是如画的江南都义无反顾追随夫君。在《真·三国无双4》中，大乔传的故事就是一步一步追随孙策建立孙家政权的过程，并忽略了孙策不久后便死去的这一情节。实际上大乔和孙策的幸福生活十分短暂，就在两人成婚后仅仅过了三年，孙策便被刺客杀死，此后，愁苦，闷院落凄凉，几番春暮？



而身为妹妹的小乔就没有那么多的顾虑，相形之下更加天真烂漫，娇憨之中带着几分刁蛮。她幸福的生活一直持续到郎君周瑜在十一年后英年早逝为止，至此，两名天香国色便双双在历史的尘埃中寂寞老去，无声湮灭。

游戏里对姐妹之间的关系着墨不多，一是二乔获得战中姐妹花一同出场对伯符、周郎进行最终考验，当然结局肯定是欢喜抱得美人归；另一处便是郎君夸耀战中姐妹俩由于谁的夫君是天下第一而起了争执，这事情要是发生在脾气火辣的小乔身上当然众玩家都觉得理所当然，不过放在一向温文尔雅的大乔身上，除了让人觉得这朵出水芙蓉对孙策的爱意已经到了不容任何人玷污贬斥的境界外，也当真无话可说。不过话说回来，笔者私下认为运筹帷幄稳重俊朗的“美洲狼”同志更受人欢迎一点……不过这就是另一段八卦了（笑）。

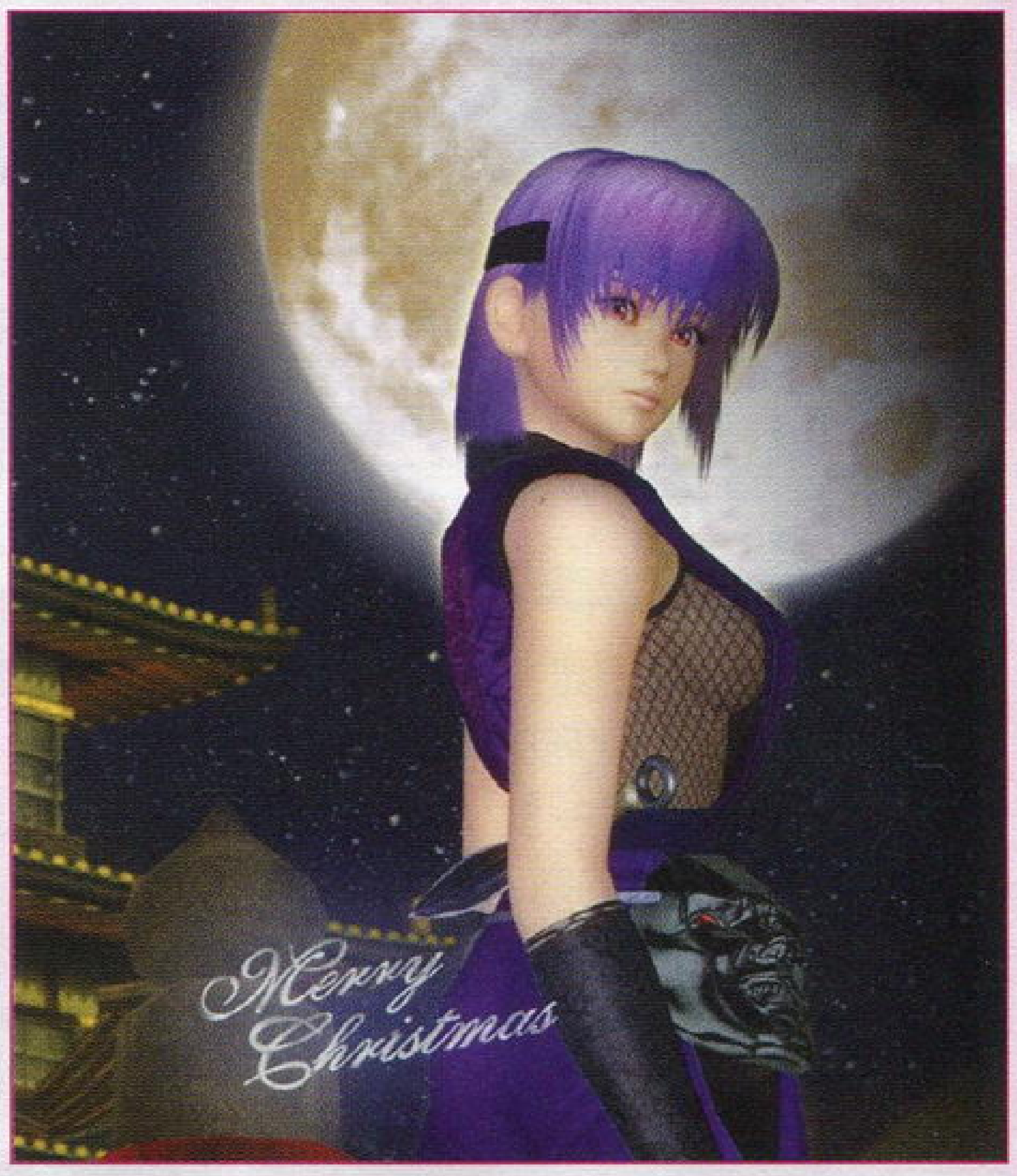
忍者姐妹花！

出处	《死或生》
角色	霞&绫音
关系	同母异父的姐妹

要说《死或生》女主角的悲惨程度，即便霞从小就失去了父母，即便很崇拜的哥哥被已被赶出师门的叔叔雷道打成重伤后失踪，即便为了寻找哥哥背叛雾幻天神流而遭追杀。可是在笔者看来，与同母异父妹妹绫音相比较的话，霞所遭遇的一切就都算不上什么了，因为绫音的悲剧人生早在她出生前便已经注定了。绫音的到来是任何人所不希望的，无论是她的父亲雷道还是母亲菖蒲。当年，如果不是霸神门门主幻罗的收养，也许她早已成为野兽嘴里的美食，而在3代中，那个对她来说如同父亲一般的幻罗也被Doatec改造成了恶魔，最后绫音不得不亲手结束了养父的生命……



虽然在孩提时代，绫音曾经和姐姐霞是很好的朋友，但是她们的友好关系到绫音知道自己的身世后便正式结束了。绫音是雷道和菖蒲（当然菖蒲是被迫的）的私生女，由于这个特殊的身分，她从小便受到了族里其他忍者的歧视。可以说，不论能力有多强，她都无法得到众人的尊重，从小便与被众人高高捧在上的霞形成了鲜明的对比，这导致她的性格变得非常孤僻，也令她渐渐地开始憎恨起一直在众人爱护下成长的霞来。



“因为一次错误而诞生的自己究竟是什么？只能活在黑暗世界中的存在？”或许绫音也曾有过这样的想法。相比自己，同样是母亲所生下的姐姐霞却享受着全然不同的人生，这样的反差不论是谁相信都难以安然接受吧。大概从知道真相的那刻起，绫音对霞的感情就只剩下了嫉妒两字。在她收到除掉“逃忍”霞的命令时，内心不但没有一丝犹豫，反而感到喜悦。杀死姐姐，从而证明自己成了她惟一改变自己命运的方法。

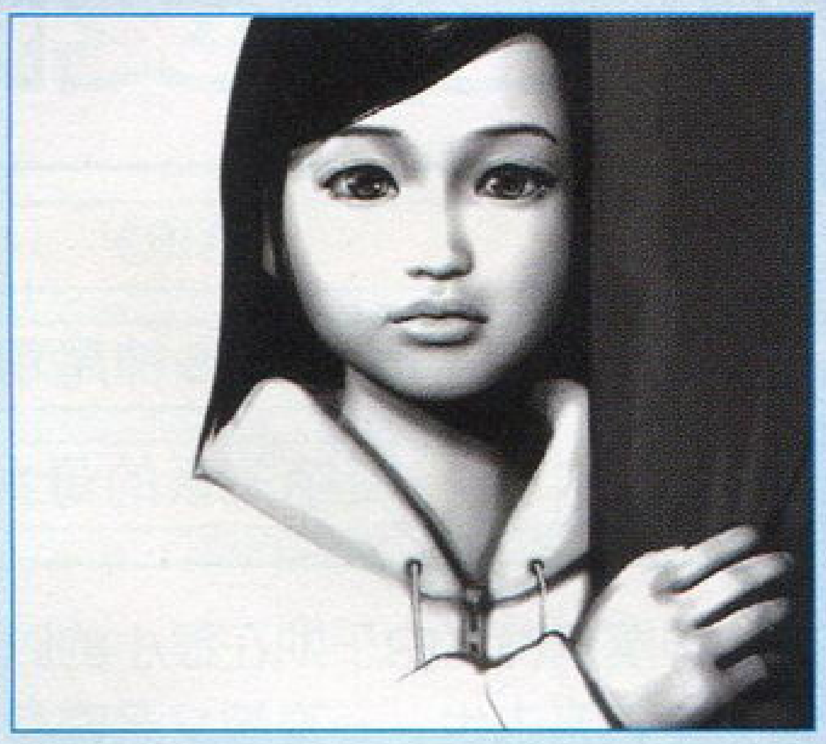
当然，谁比谁更可悲并不是笔者可以说了算的，亦不是本文中需要讨论的。说了那么多，笔者想说的其实只有一点。那便是：原本应该是姐妹的两人，背负着本因和她们没有关系的罪孽，互相残杀着。命运二字对她们来说，是如此沉重不堪。

拿什么抛弃你，我的妻女

出处	《如龙》
角色	神宫京平&泽村由美&遥
关系	一家三口

古人有诗云：“闺上少妇不曾怒，春日凝妆上翠楼。忽见陌头杨柳色，悔教夫婿觅封侯”。这是王昌龄鼎鼎大名的《闺怨》，描述了闺中少妇目睹杨柳春色之后思念丈夫，发出后悔让夫婿远出追求功名利禄的感叹。虽然大多数男人都能够和自己的发妻无论富贵贫贱都终身厮守，所谓穷则相濡以沫，贵则封妻荫子，然而不得不承认的是的确有一小撮男人在一朝富贵之后就抛家离口六亲不认，例如那个著名的陈世美。而在《如龙》中，也有着这么一位现代陈世美。

神宫京平原本是个有理想有道德有文化的政府公务员，充满正义感和同情心。正因为如此，当年遇到失忆的泽村由美的时候才会收留她做了自己的妻子，还拥有了一个可爱的女儿遥。遗憾的是，神宫没能禁受住腐败社会灯红酒绿的腐蚀，在东城会三代目世良胜的帮助下泡上了总理的女儿——遥和由美自然而然就成了他仕途的障碍——观众一定会说，这和陈世美不是很像啊？不，还有更狠的！神宫为了和总理千金共赴巫山，竟然不惜命令世良胜杀死泽村母女。成功地抛弃发妻和亲生骨肉迎娶总理千金之后，神宫与东城会勾结捞取了大笔不义之财，然而他为了权势不择手段的做法甚至引起了世良胜的反感。最终，在政客、黑道的双重倾轧下，不仅盗取的100亿日元不义之财在爆炸中灰飞湮灭，成为了东京街头最惊喜的圣诞节礼物，神宫本人也在女儿和两任妻子面前被代表正义玩家的桐生一马揍到信谁都不能满状态原地复活的程度，嗯，比那个被包黑脸虎头铡伺候的陈世美要好点……



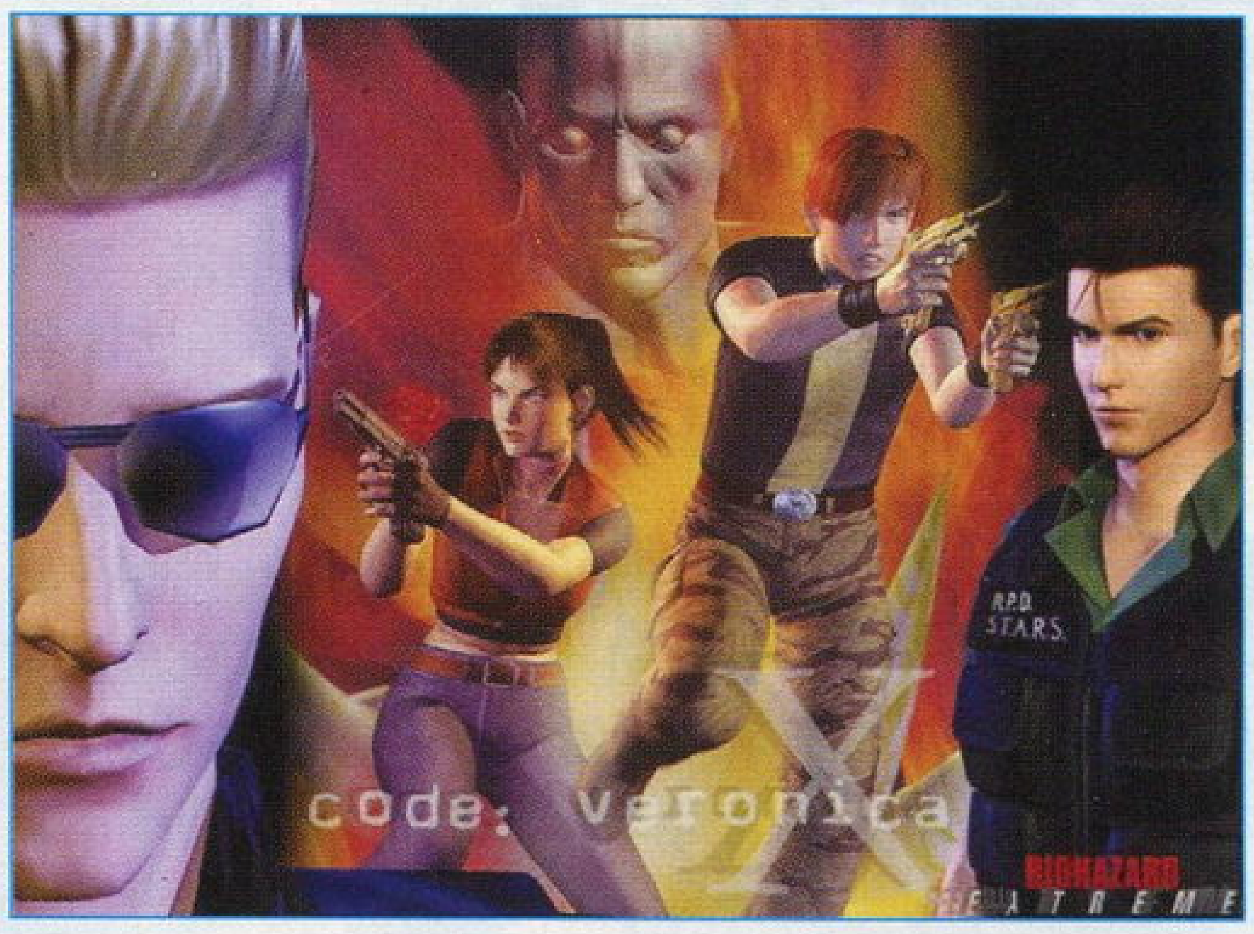


变异与疯狂

出处	《生化危机 代号维罗尼卡》
角色	阿尔弗雷德&阿莱克西亚
关系	兄妹

《生化危机 代号维罗尼卡》中有这样一段令人记忆犹新的CG：两个纯真的孩子，一男一女，相貌相似，微笑着把蜻蜓的翅膀撕下来，轻轻抛入装满蚂蚁的玻璃器皿里，看着其被一口一口地吞噬、挣扎，两人互相对视，露出会心的微笑。

这两个孩子便是科学界的名门西亚福特家族的第六代家主，同时也是制药公司安布雷拉的创始人之一亚历山大为了复兴家族而用家族中最优秀的祖先维罗尼卡的基因克隆出的一对孪生兄妹，代号维罗尼卡计划。妹妹阿莱克西亚成功地继承了维罗尼卡的优秀基因，10岁就在大学以第一名的成绩毕业，受到阿布雷拉的赏识，担任南极研究主任研究员，从事T病毒的研究工作，会为了自己的研究而不择手段。相比之下，哥哥阿尔弗雷德则只能算个次品，虽然同样背负着振兴家族的使命，但却对家族尤其是制造出自己的父亲亚历山大充满了恨意。但他对妹妹却有着疯狂的迷恋，经常会人格分裂地穿着妹妹的衣服，以妹妹的口吻与自己对话。







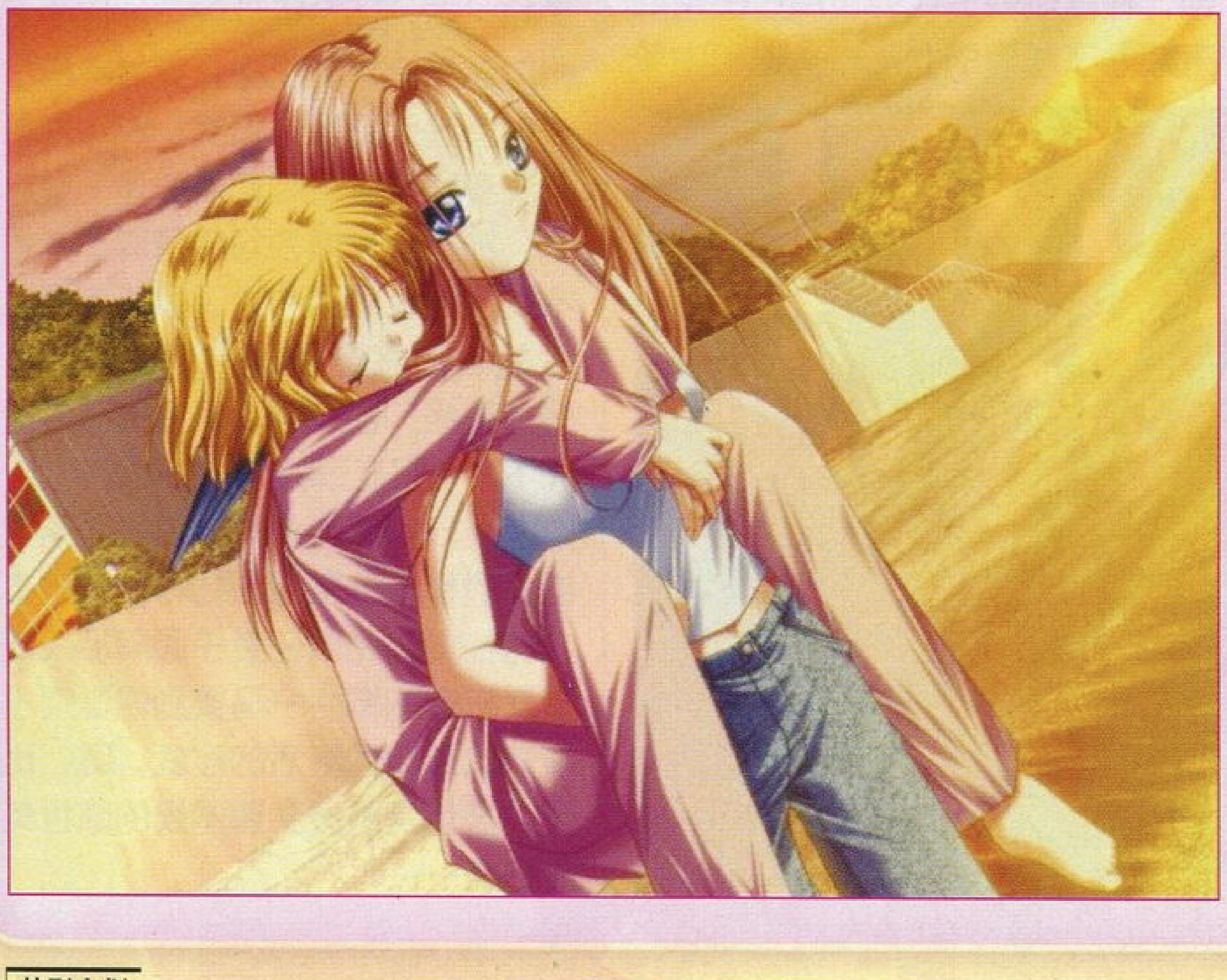
阿莱克西亚和阿尔弗雷德并不拥有正常的人类感情，当阿莱克西亚的研究产生了T病毒的变种，需要做人体试验时，阿尔弗雷德甚至教唆她将父亲亚历山大推上了试验台，病毒与人体产生了强烈的排斥现象，使亚历山大变成了怪物，被囚禁在南极研究所的地牢里，陷入了永恒的痛苦。为了能使病毒能和人体共存，阿莱克西亚甚至决定拿自己做低温共存实验，于是在给自己注射了病毒之后，进入了长达15年的长眠，当她苏醒时便会得到病毒的力量，成为女王蚁之于蚁群的存在。而这15年中，阿尔弗雷德虽然已继承人的身分担任洛克福德岛的总指挥和南极研究所所长，但却从来没有高兴过，因为他的世界里只有妹妹。他一边向安布雷拉隐瞒着这个事实，一边将洛克福德岛建设成一个关押犯人并进行试验的军事化基地，进行自己独裁般的统治。最终，T病毒的大量感染和克莱尔等人的到来令疯狂的阿尔弗雷德迎来了自己的末日，而这一天正好是阿莱克西亚苏醒的日子，他在冷冻容器前停止了呼吸，可怜的是，这时离容器打开只剩几秒而已。

不是母女，胜似母女

出处	《AIR》
角色	神尾晴子&神尾观铃
关系	断绝关系的母女

神尾观铃，由于她在很小的时候亲生母亲去世，一直被父亲寄养在母亲的妹妹——神尾晴子家里。起初晴子对这个女儿是冷漠的，就算是生日也不会送任何礼物，即使知道观铃身上的怪病也一直不闻不问。这样的母亲不论怎么看都很不负责，但事实上晴子这样做都是违心的。真正的她非常关心观铃，只是因为害怕迟早有一天会与观铃分开，一直刻意与观铃保持着距离。可是在与观铃生活了十年之久后，晴子终于再也无法压抑自己的感情了，她下定决心，在观铃的生父面前长跪不起，终于得到了观铃的抚养权。可惜的是，这显然已经太晚了，观铃病情的恶化，导致她最终连记忆也开始模糊。原本一直叫着晴子“妈妈”的观铃，在某一天突然改口叫晴子“阿姨”……





不论晴子怎么努力，观铃也还是一直叫着她阿姨，这种时候那个所谓的父亲又企图将观铃带走，在晴子想要放弃并把这一切归罪于自己的不称职时，已经连站稳都成问题的观铃硬是挣脱了那个陌生父亲的怀抱，流着眼泪跌跌撞撞地向晴子跑来，清晰地喊着“妈妈”。这一刻，晴子的脸上出现了喜悦的笑容，她拼命冲上去抱住了观铃。在之后的日子里，观铃的身体因为晴子的精心照料而一天天地好转起来，脸上的笑容也多了起来。直到那一天，以为一切都过去了的晴子带着坐在轮椅上的观铃出去散步。在海滩边，观铃说要下轮椅走走，并说要以晴子为终点，让她与自己保持一段距离。其实观铃这个时候已经明白自己即将死去，那个终点即是她生命的尽头，身体好转也都是她努力伪装出来的假象。当晴子明白过来的那一瞬间，观铃也永远地闭上了眼睛……

虽然最后观铃的死是在她一出生便无法改变的事，但是晴子在之前的十年中没有好好的去回应观铃对自己的“亲情”却实属不该。还好从剧情中来看观铃能够理解晴子的苦衷，倘若不是，那观铃也不会一直称晴子为“妈妈”了。在观铃的心中，她早已经将晴子当做是自己真正的母亲了，最后她微笑地对晴子说出“谢谢你，妈妈”便是最好的证据。

必杀！古式社长大人！

出处	《心跳回忆 永远属于你》
角色	古式由加利&古式社长
关系	父女

身为古式不动产社长的掌上明珠，同学眼中的古式由加利是个谈吐文雅的千金小姐，就连说话的时候都是使用老式、典雅的敬语。古式同学有着乐观向上的性格，思想保守的同时也不乏尝试新鲜事物的激情，除了不喜欢嘈杂的环境以外，总的来说是个温文尔雅努力上进的大家闺秀。不过呢，这位美女特别与众不同的一点就是对父亲非常非常地敬爱，口头语就是"爸爸说……"

从父女心理学的角度来看，"父女恋"的心理基础通常都是恋父情结的延续，来自于女孩小时候面对的父亲形象过于强势，所以从小崇敬父亲，对父亲深情专注，无法完成与父亲的心理分离，潜意识里寻找另一半的时候就会不知不觉地以父亲为偶像。这事在古式由加利身上就表现得更为明显，用鼻子想都可以想出来，能够在信息化社会高度发达的今天，一边运营一家房地产公司一边还能调教出如此传统、如此温柔贤良的女儿，这是多么强大的一位爸爸啊……（叹气）



在整个《心跳回忆》游戏中，古式社长大人只出场过一次，好吧，最多的时候有两次。看看在流氓挑衅事件中社长大叔的表现吧：

"比黄昏还要昏暗的东西，比血液还要鲜红的东西，在时空之流中出现吧！在你伟大的名字之下，我向黑暗起誓，让我与你的力量相合！把阻挡在我面前那些傲慢愚蠢的东西用你我的力量一起毁灭吧～父～亲！"没错，就是在这样的召唤下，古式社长大人从天而降，以恐怖的攻击力轻轻松松便对男主角费尽九牛二虎之力才能战胜的不良少年施以重创然后飘然而去，而且随时听从女儿的二次召唤还不消耗MP值，如此廉价高效的召唤兽，就连某蓝色长裙加皮靴的大召唤士都要自叹弗如啊！



传说之树下，当宅男们终于如愿以偿听到心中的女子对自己述说爱意正要抱得美人归的时候，如下的对白出现了——

男："其实，我对古式小姐也……"

古："真的吗？太好了，明天就来见我爸爸吧！爸爸说过要把喜欢的人请到家中坐坐，我想父亲大人一定会对你很满意的！"

一定会的，呵呵……

本是同根生，相煎何太急？

出处	《鬼泣3》
角色	但丁&弗吉尔
关系	兄弟

作为一款纯粹的动作游戏，"《鬼泣》系列"的前两作的剧情并不那么明朗，直到作为前传性质的3代出现才对整个系列的剧情有了一个交代。

很久以前，魔界的恶魔入侵并统治了世界，而人类则如同奴隶一般苟活着，他们在间接魔界的通道处修建了一座高塔以供奉恶魔君主，而这座塔也成为了恶魔的统治和力量的象征。直到两千年前，身为恶魔剑士却无比仁慈的斯巴达决定结束这一切，将两界通道连同高塔一起封印了起来，高塔随之沉入地底，而他也因此付出了生命，即使如此，封印也并不完美，只要有两把钥匙和一位女性祭祀的血，封印便会重新开启。

斯巴达曾与一位人类女子相爱，并诞下一对双子，于是斯巴达将钥匙作为护身符送给了女子，而女子死前也将其传给了两个儿子，但他们并不明白这件护身符的意义。继承了恶魔血统的双子因为拥有恶魔的不死之身而活到了现在，虽然两人性格迥异，却也一直相安无事。直到有一天，一位追求恶魔力量的学者——阿克汉找到哥哥维吉尔，告知其中秘密。同样追求力量的维吉尔召唤出了高塔，却还欠缺两件东西，于是他向弟弟但丁发出了邀请，以求夺取其手中的另一把钥匙。但是，习惯了无拘无束的但丁并不想让世界大乱而打破自己的生活，于是兄弟两人数次刀剑相向。

阿克汉是一位疯狂的恶魔崇拜者，他曾经杀死了自己的妻子以作为祭品打开封印，却因为没有钥匙而失败了，于是他做了周密的计划，一边以阿克汉的身分为维吉尔出谋划策，一边化身小丑杰斯特指引但丁，等到两败俱伤时坐收渔利，而整个计划的关键则是为了报杀母之仇而一直追杀自己的女儿——玛丽，她便是那个女性祭祀。最终他虽然打开了封印，得到了恶魔君主的力量，却仍被联手的两兄弟击败。两千年前恶魔君主不敌斯巴达而被封印，两千年后得到恶魔君主力量的人仍然不敌斯巴达之子，即使机关算尽，不择手段，也难逃命运。

在两界通道即将再次关闭时，维吉尔选择留在魔界，留在父亲的家，从此两兄弟分隔两界。



"为什么你拒绝获得力量？那是我们的父亲斯巴达的力量。""父亲？我没有什么父亲，我只是看你不顺眼而已。"这两句话也许正是两兄弟性格的写照吧。

战争噬去的鲜血

出处	《潜龙谍影》系列
角色	引领者&悲哀者 大首领&索利德·斯内克
关系	夫妻/父子

在《MGS》系列"这样一个以战争、和平与自由为主题的作品里，对于亲情的描写是如此残酷，这也更让人感到和平的珍贵与脆弱。

游戏中所有故事起源——引领者，一位来自美国的战士、真正的爱国者、二战时集合所有反法西斯力量中的精锐战士的部队的领导者，同时也是一位女性。她与同一部队的战友——来自苏联的悲哀者相爱，并在战争期间生下了一个孩子，但孩子一出生就被带回了祖国，甚至连性别也不知道。随着二战结束，共同敌人的倒下，美苏两国由盟友变成了敌人，作为各自阵营的军人，悲哀者和引领者都明白自己不可能走到一起，最终悲哀者心甘情愿地死在了引领者的手上，引领者也没有半点犹豫。就这样一位为了国家献出了青春、爱情、生命以及军人的荣耀的人，直到她背负着遭受世人的唾弃，背负着叛国者的罪名永远长眠的时候，也没能知道自己的孩子就是被作为间谍派往苏联一同执行任务的山猫，而山猫在最后向祖国家报告引领者的死讯时，也是以报告任务的口吻。







系列中的另一对"父子"——大首领和索利德·斯内克之间的纠葛则是整个系列的主线。索利德·斯内克是利用当时最强军人大首领的基因"生产"士兵的研究计划——魔童计划的产物，由于这个原因，大首领并不把其当作儿子看待。已经被世人视为英雄并被任命为国际特种部队"猎狐犬"指挥官的大首领秘密创立名为"世外天堂"的佣兵组织，以贯彻自己"让士兵得到生存价值"的理念，并开始研究终极兵器Metal Gear。在国际社会的压力下，他派遣当时"猎狐犬"的新兵索利德·斯内克前往调查，想借机除掉经验不足的他，却没想到最终败在自己"儿子"手下。可以说索利德·斯内克的出现打乱了大首领的全部计划，而大首领也一直视其为敌。直到临死前，当大首领劝解斯内克放下枷锁，自由活下去并停止呼吸的时候，两人才有了一些父子的感觉。

团子大家族

出处	《Clannad》
角色	冈崎朋也&冈崎直幸
关系	父子

如果要谈论亲情，或者说是谈论家人，有一个游戏不能不提，那就是《Clannad》。"Clannad"这个词在爱尔兰语中是"家族"的意思，也由此可以略窥整个游戏主题，游戏通过亲情、友情、爱情的穿插交错，编织了一段催人泪下的故事。

男主角冈崎朋也就读于光坂高校3年级D班，是全校闻名的不良少年，而这主要也和他的家庭背景有关。朋也年幼时母亲就因为车祸而过世，父亲也从那时开始变得堕落而颓废，这样的生活渐渐导致父子关系变得越来越差，有时候两人甚至拳脚相向。朋也认为自己的父亲完全没有父亲的样子，把自己不当作儿子，甚至连看自己的眼神都仿佛陌路人。

初中时朋也本来是校篮球队队员，但是在某次与父亲打架时受伤，导致他的手臂无法抬过肩膀的位置。无法继续打篮球的朋也而后便自甘堕落，终日过着无所事事的生活，在他的眼里，整个世界的时间仿佛停止了一般，一切都是灰色的，直到与渚的邂逅，才让他觉得这个世界渐渐有了一丝色彩。

在通往学校的长长的坡道上，一位名为古河渚的少女正犹豫不决，她因为生病而休学整整一年，此时此刻重新回到学校，是否能够重新适应校园环境呢？而此时朋也也恰好经过此处，两人的邂逅拉开了故事的帷幕。

渚自幼体弱多病，因此看起来比较柔弱。她本来性格积极，但由于缺乏自信，所以通常会被周围的人们所忽视。与朋也的邂逅令她得到了勇气，从此决心开始向着自己的演艺梦想前进，而朋也从渚的身上找到了生活的意义，他帮助渚成立了演艺部，鼓励她完成了一个人的舞台剧并且在文化祭成功演出。就在两人一天天接近的过程中，朋也也渐渐融入了渚的家庭，在那里，他渐渐地找到了家人的感觉。



高中毕业后朋也和渚结婚，最终生下一个女儿，但是渚却因为难产而去世。陷入痛苦并对生活失去希望的朋也把女儿汐寄放在渚的父母家中，自己沉浸于喝酒、抽烟、赌博中，这一过就是长达五年的时间。最终，朋也终于在早苗阿姨（渚的母亲）的帮助下重新认识了自己，又从奶奶口中进一步了解了自己的父亲，这让他不禁流下了悔恨的眼泪。他决定和重新和女儿一起生活，重新找回属于自己的幸福，至于最后结局如何，那就要玩家如何选择了。

鱼和熊掌不能兼得

出处	《横行霸道4》
角色	尼科&罗曼
关系	兄弟

“生活是无奈的，我当过兵，贩过毒，蹲过监狱，当过蛇头，也许在这里，生活会有所改变。”这就是《GTA4》主角尼科的自白。作为一位拥有典型东欧人忧郁气质的悲观主义者，他移民到美国，来到自由城是为了两件事，一是自己的哥哥罗曼来到美国之后曾向他写信说自己“拥有数辆跑车，豪华别墅，几个美女”，已经实现了“美国梦”，而尼科也打算去投靠他，改变自己身不由己的生活。二是因为当年尼科当兵的时候，在东欧的一次军事事冲突里，由于队内叛徒的出卖，整个小队全军覆没。幸存下来的尼科得知这个叛徒已经逃到了自由城，他决定找出此人，让他血债血偿，了结过去的恩怨，然后开始新的生活。

尼科对这座城市充满了期望，然而来到美国之后，他才发现哥哥的生活根本不像信中所写。罗曼在自由城的贫民区靠经营一家小出租车公司维持生计，又身背着巨额高利贷。在黑道遍布的自由城，罗曼只能在帮派之间的夹缝中求生存，过着唯唯诺诺、朝不保夕的生活。初来美国的尼科对胆小怕事的哥哥充满了鄙夷，他干掉了罗曼的债主——勾引自己二嫂的俄罗斯黑帮小头目，这直接导致罗曼的出租车公司被付之一炬。无奈两人只能辗转各处，寄人篱下。尼科的军人背景和果断的作风在自由城受到各种势力的赏识，生活条件也越来越好，然而尼科并不高兴。尼科对罗曼说过：“这个城市的一切都那么无聊，这里的人都争相炫耀着自己，为自己打着广告，但其实和他们什么都不是；这里的商店里都是假货，这里的饭店里卖的都是垃圾食品。”而罗曼则安慰他“这是个充满希望的地方，拥有无限的可能。”两人身处同一个城市，一个看到的是绝望，而另一个看到的是希望。





最终，罗曼因为帮派之间的斗争而被杀害，尼科开着车行驶在复仇的路上，他回忆这段时间以来发生的所有事情，喃喃自语道：“我来到自由城的时候，罗曼来接了我，给了我房子住。却因为我的到来，他的事业毁了，他的房子被烧了。他正准备结婚，而我却一直对他报以鄙视。他被威胁，被绑架，被伤害，我毁了他的生活，任何接近我的人都会受到伤害。”身边罗曼的朋友告诉他：“如果不是听说你要来，他早就回东欧了，他早就不想在这待了。”这时候尼科才意识到，最关心自己的其实正是那个自己一直看不起的哥哥，不过这时候他已经回不来了。

跨越时空的姐弟情

出处	《宿命传说2》
角色	娜娜莉&路乌
关系	姐弟

希望镇，在这个与白鹭城格格不入却依旧存在的小镇上住着的全是不愿意去借助“神力”的人们。这里的土地已经贫瘠到无法种出食物的地步，他们虽然过的很贫苦，但却很真实。这些人之中有这样一对姐弟，弟弟得了重病，每天只得躺在床上等待黄昏的到来，因为这个时候姐姐便会回家，告诉他这一天的所见所闻。每当这时，弟弟的脸上便会出现可爱的笑容……他们也像镇上的所有人一样不愿意借助“神力”而来到了这里。然而命运总是不公的，最终弟弟闭上了双眼，留给姐姐的只有他的微笑以及那句“姐姐，谢谢……你的……这个决定……”之后，村子的后山上多了一块墓碑，姐姐每天还是依旧会来到弟弟的墓前，送上从本就为数不多的食物里挑出的一部分，然后对弟弟讲述这一天中的见闻……



▲此处便是娜娜莉的弟弟的墓碑，虽然和弟弟已是生死两界，但她还是对弟弟难以忘却。

想必玩过《宿命传说2》的玩家都不会忘记在游戏占主要戏份的这对姐弟。娜娜莉，一个看似活泼明朗的少女，但内心却始终有着解不开的心结。虽然路乌是不留遗憾地离去的，但是娜娜莉却并没有因此而放下那份自责。虽然她明白，不论是自己还是弟弟都绝不愿在接受芙萝多娜女神的“神力”后成为其手下的傀儡，但是另一个不可否认的事实却是——如果当时借助了那所谓的“神力”，那么路乌也就不会死去了。每每想到自己在一年前离开白鹭城时的潇洒，再回想起弟弟已死的这个事实时，娜娜莉的心中就会开始迷茫，甚至会犹豫当时是不是应该选择白鹭城。



正是因为娜娜莉的这些迷茫，游戏后期艾露莲抓住了她的弱点，为她构建了一个有着路乌的梦境。在梦里，路乌不但活着，而且非常健康，希望镇的食物也是年年丰收，再没有人会挨饿受冻。如果是一年前的娜娜莉，在面对这样的梦境时一定会坚决地说“不”，但是现在的她太脆弱了。为了能再次与弟弟在一起，即使明明知道这一切都是假的，她也依旧毫不犹豫地接受了这个梦境。然而梦终究是梦，总会有醒来的那一天，当娜娜莉用颤抖的声音念出“路乌深眠于此”时，笔者的眼角湿润了。当看着那个弟弟的幻象渐渐消失，姐姐痛苦地说着“对不起”时，坐在电视机前的你，是不是也感觉到了一丝悲痛呢？

后记 玩家与父母

最后让我们来谈一谈现实生活。相信不少玩家都对游戏、父母这两者的关系非常烦恼，大多数玩家几乎都是在这样充满矛盾的家庭环境中成长起来的，能够得到父母的理解与支持的人真的不多。但让人深感欣慰的是，现在的玩家在为人父母之后，会更好的处理家庭关系，更理解自己的孩子，一家人坐在一起其乐融融地玩游戏的日子对我们来说已经并不遥远了。

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：时间旅行（俗称“穿越”）是科幻作品中永恒的主题，说起来谁没有幻想点儿穿越过去未来，让漂亮姑娘喜欢上自己，随便中个几百万彩票什么的。时空穿越类的影视作品也是长盛不衰，这回向各位推荐的《关于时间旅行的热门问题》是小成本科幻电影中的代表，其中的 CG 特效可以用忽略不计来形容，但英式幽默和趣味十足的台词让本片跳出了好莱坞的俗套，成为一部既有娱乐性，又能给人想像与思考空间的佳作。这里就不剧透了，据说影片中关于时间旅行的问题一共有 25 个，反正我是没数全，科幻饭可以在观影的时候多注意一下。

格斗最高杰作！街霸3.4登场！

多边形提供

《街头霸王Ⅲ　三度冲击》——也就是我们俗称的《街霸 3.3》——作为 2D 格斗游戏的巅峰作品，以其完美的系统设定、精细的平衡性以及开创性的 Blocking 系统，在众多格斗游戏玩家的心目中牢牢占据着最高的位置，即使系列最新作《街霸Ⅳ》也未能撼动前辈的至高地位。在众多玩家的强烈要求下，Capcom 经过慎重考虑，决定再度重新推出《街霸Ⅲ》的系列衍生作，并加入众多《街霸Ⅳ》的新人，命名为《街头霸王Ⅳ　四度逆袭》，江湖人称《街霸 3.4》！

（胜负师乱入）打住！大家不要听多边形在这里胡言乱语，Capcom 虽然以善炒冷饭在业界出名，但是也不敢这样胡来啊？多边形所看到的其实只是同人作品，而且不过是“纸上谈兵”而已，仅仅是把《街霸Ⅳ》的人物以《街霸Ⅲ》的点阵绘图风格重现而已，不信各位看官自己瞧？当然，这同人作品的水准那是顶呱呱滴！



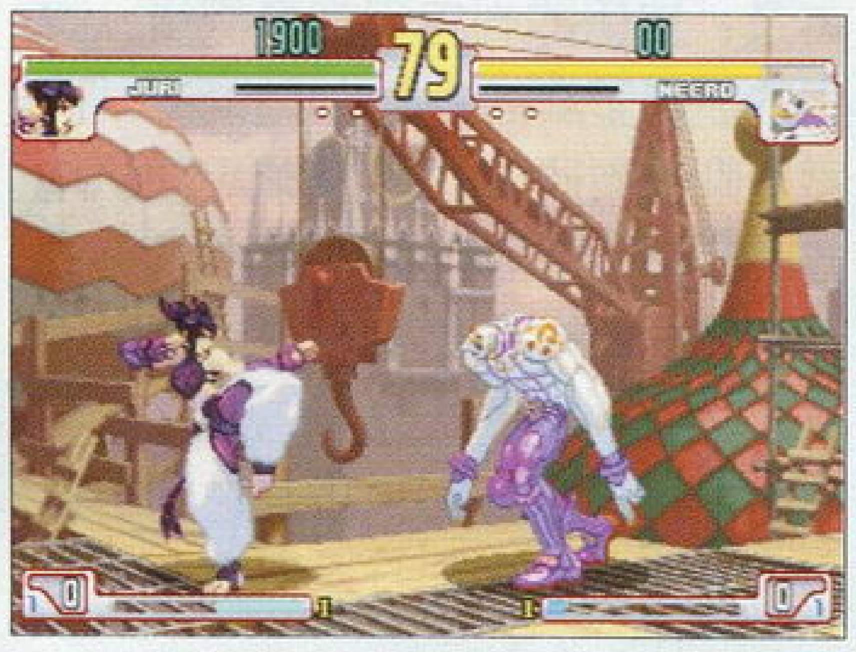
▲我的梦想，是做一名伟大的……厨师……



▲究竟是 4 代的刚拳厉害，还是 3 代的豪鬼厉害？



▲两大总 BOSS 对决，谁更胜一筹呢？



▲《超级街霸Ⅳ》中的新角色 Juri 也没有缺席！



▲面对师尊元，阳还能正常发挥吗？



▲虽然三代已经有春丽了，但却换上了四代的新装。

翔子×机战＝萌×燃？

九兵卫提供



▲中川翔子的搞怪是出了名的，对此抱有怀疑的读者不妨去亲自去官网浏览一下这段广告。

喜欢看日本八卦新闻的人没有不知道中川翔子的，这位有着“秋叶原博客女王”之称的 ACG 著名宅女，以声优、演员、歌手等多种身分活跃于游戏、动漫甚至演艺界。最近，借着 Wii 平台《超级机器人大战 NEO》即将上市的势头，向来不安分的她又再次抛头露面。

其实，中川翔子参与《机战》系列”的宣传活动已经不是第一次了，这次为新作拍摄广告，她也自然是手到擒来。不过，这次她并非一个人唱独角戏，前段时间在日本闹得沸沸扬扬的名为“盛夏女生大甄选”的全国性选秀冠军、年仅 12 岁的初中一年级女生高桥胡桃也将参与其中。游戏所拍摄的广告以新闻播报的方式进行，中川翔子在演播间“播报”新闻，而高桥胡桃则饰演一名“前方记者”，内容则是围绕本作登场的机器人之间热血激烈的战斗。看似普通的“新闻”，通过招牌式的翔子语加上新晋童星共同演绎，其个性程度自然不言而喻，厂商将其作为噱头来进行宣传也就不足为奇了吧。

你想成为刺客吗？

炎骑士提供

你想成为《刺客信条》的主人公吗？除了敏捷的身手之外，量身定做一套像样的行头也是非常必要的。这不，国外热心玩家已经将这套刺客全套装备分几个部分批量制造出来，并且拿到网店上去卖。既可以单件购买，也可以全套购入，而且其做工也是没得说，特别是那件绑在手臂上的暗器，啧啧……不过嘛，这售价也是非常离谱，如果全套买下的话，估计得花上个几百美元，应该够买两台 PS3 了，动手能力强的玩家如果自制的话，应该可以在拉风的同时，省下大笔费用。

■暗器的做工非常赞，不过上机场、坐地铁时千万别带。



▶模特看着有点矮小，不过身板还过得去。



■近看质感方面也让人满意，就是价格……



国民勇者调查报告



自从9月24日Square Enix官方宣布《勇者斗恶龙Ⅸ》出货量突破400万之后，为了庆祝本作取得系列作品“销量冠军”的头衔，一项名为“国势调查活动”的日本全民运动也紧锣密鼓的展开了，而我们接下来即将看到的数据正是来自官方公布的活动结果。从游戏发售日到9月30日截止，官方收集了677350名通过Wi-Fi网络更新本作特典的玩家资料，并对年龄、地区、职业等方面进行了详细统计，玩家评选出了多个“最具人气”的奖项，如果你也是参与了活动的一分子，那就赶快来看看其他玩家是否也和自己拥有相同的游戏偏好吧！

销量之最

对于“国民游戏”来说，销量数字在FANS眼中虽然并不是衡量“最爱”的惟一标准，但是在旁人眼里看来，累计的销量数字越大，游戏必定就拥有吸引玩家的独到之处，尤其是转战NDS平台之后，各种负面消息是否最终会影响本作的销量也成为了很多人茶余饭后的谈资。

游戏名称	机种	发售时间	累计销量
勇者斗恶龙	FC	1986.5.27	150万
勇者斗恶龙Ⅱ 众神的恶灵	FC	1987.1.26	240万
勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结	FC	1988.2.10	380万
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	FC	1990.2.11	310万
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	SFC	1992.9.27	280万
勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	SFC	1995.12.9	319万
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	PS	2000.8.26	389万
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PS2	2004.11.27	356万

旅店访客数

游戏中除了普通的联机游戏，使用Wi-Fi网络还可以让其他玩家的角色进驻到露伊达酒馆中，而随着人数的增加，酒馆还会扩张升级，影响后期玩家能够获得的多种奖励。在官方统计的数据中，东京玩家的角色交换数量以1549万5047人名列榜首，如果按照当地游戏的销量数字来计算，平均1个玩家就和268个人交换过角色，果然首都人民的热情是最高的。



▲这张图片曾在今年TGS的Square Enix展台上出现过，如此庞大的玩家网络对于扩展游戏的受众面作用非浅。

人气称号TOP5

新加入的“称号系统”只有在和别人交流的前提上才能发挥作用，虽然没有什么实际的作用，但是要在他人面前展现自己的强悍之处，称号就不得不算一个重要的指标。官方公布的数据中，完成任务获得的“纯真美少年／大自然的偶像”称号以别样的风格受到玩家的亲睐，而像“传说的勇者”这类称号虽然只排名第六，但要知道击败“藏宝洞穴”LV99的魔王BOSS不先付出400小时左右的努力肯定是办不到的。

排名	称号
1	纯真美少年／大自然のアイドル
2	无类の草好き
3	ラッキーボーイ／ラッキーガール
4	剑神
5	きゅんきゅん王子／モテかわ姬

人气职业TOP5

老实说这个项目的结果让晴天也大吃一惊，相对于自己喜好的“贤者”仅排名第六，日本全国玩家将“战斗大师”练到LV99的人竟然高达12万人以上，看来物理攻击型在广大DQ FANS心目中的地位果然不一般……

排名	职业
1	バトルマスター
2	旅艺人
3	パラディン
4	魔法战士
5	战士

人气技能系别TOP5

因为游戏中转职可以继承其他职业已经学会的技能，所以永久提升能力的被动技能一般都是转生玩家的首选。在这项排名中，贯穿系列的标志性武器“剑”毫无悬念地拔得头筹；屈居第二的“盾”则因为可以搭配“盾的秘传书”完全防御敌人的会心一击，成为后期挑战高难度BOSS的必备技能；排名第三的“博爱”属于圣骑士的专用技能，防御+100、最大HP+80的特性对于补足魔法师等高伤害输出的职业也起到了至关重要的作用。

排名	技能系别	累计配点
1	剑	53730887P
2	盾	34857739P
3	はくあい	34649161P
4	とうこん	32156472P
5	ゆうかん	32156472P

人气怪物TOP5

金属系怪物永远都是众多玩家的“练级极品”，所以要想占据靠前的排名可谓轻而易举。其中“メタルキング”由于在高等级“藏宝洞穴”的出现机率很高，再加上本作对金属系怪物的逃跑机率进行了调整，所以在提升练级效率上作用明显，所有玩家累计消灭的数量相当惊人。排名第五的蜥蜴战士绝对是本作的一大黑马，不过晴天到现在也还是想不通，为什么大家要讨伐它那么多次呢？

排名	技能系别	累计讨伐数
1	メタルキング	113233732匹
2	スライム	89731266匹
3	はぐれメタル	88977023匹
4	メタルスライム	82823914匹
5	ウパパロン	69378987匹



还在用蘸水笔和网点纸画画？你OUT啦！

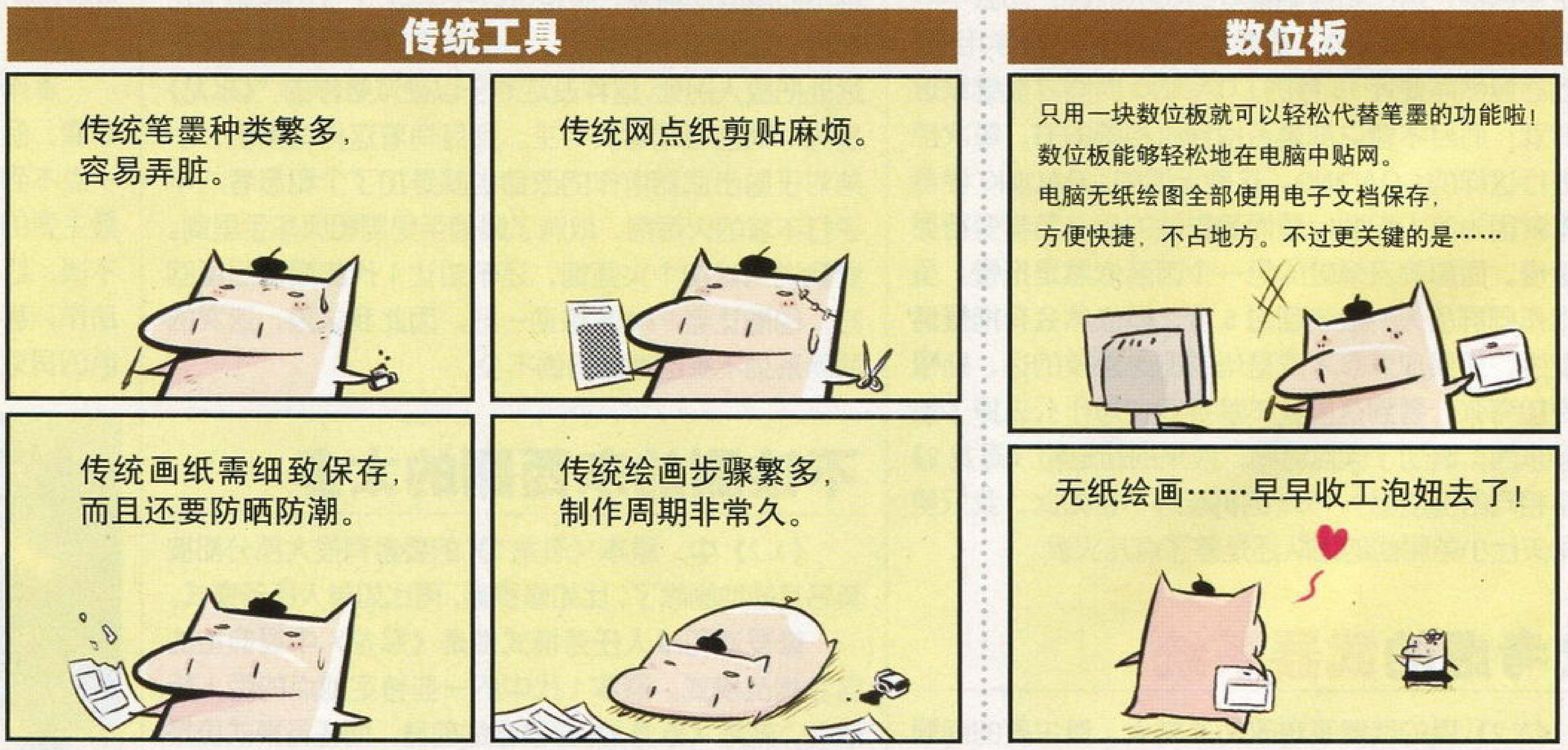
话说本刀在大学时有位志趣相投的兄弟老杨。四年时间里，我们一起画漫画、一起搞校园动漫社团、一起捧着UCG的攻略玩游戏……如今，昔日的同窗好友天南海北各自打拼，我与老杨也已有好久没联系了。不想最近突然接到这位老同学的电话。

“兄弟，为什么现在的‘游风艺苑’几乎全是CG作品，手绘稿件哪里去了？”

“这个嘛……”

一句话竟让我一时语塞。是啊，为什么如今大家都开始借助电脑来创作了呢？前两天和给我们提供赞助的友基科技业务代表小周在网上聊起这个问题。小周没有直接回答我，而是直接发了一组图片过来。

收好图片后，刚要打开。他竟先发了一句：亮点见最后一幅！果然……





胜负师：在自己玩《忍龙 Σ2》的时候就曾关注过各方评价，说实在的，游戏的整体表现还可以，但在 FANS 群体中的评价并不高，其原因也是多种多样的。自由谈的新面孔刘文轩同学可能是被《Σ2》刺激了，洋洋洒洒写了大量对于本作的不满之处，经简化整理之后，还是集中说了五大方面。他所提到的问题真实存在，并没有刻意夸大，而且后记部分的总结也起到了点睛的作用，但 FANS 的眼光往往比较苛刻，所以文章所说的也并非是本作的全部，各位玩家可以理性的看待其中的观点。至于张博武的短文谈了些自己对本次 TGS 的看法，好在文章并非面面俱到、陈词滥调，而是多以个人感受出发，这也算是一种具有探索性质的自由谈写作方式，与其中的观点一样为其他人提供了参考。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

新生代《忍龙》之我见

连续几天的奋战，我的内心悲伤而又痛苦，这并不是“希望越大,失望越大”,而是从方方面面都对《忍龙 Σ2》（以下简称《Σ2》）失去了信心。说实话我绝对没有对本作抱有太大希望，只要这次的《Σ2》在保留《忍龙 2》的优点后，能在细节上改动一下，增添些新的章节和模式，就足可称之为“完整版”了，正如《忍龙 Σ》之于《忍龙黑》的改动一样。不过这次，我强烈地认为我正在玩的是一款半成品，虽然其中一部分系统设定还是比较人性化的，但是更多的改动让人觉得是一种倒退。



整体流畅度真的提升了吗？

早就听闻《Σ2》会去掉很多血腥场面，甚至取消砍头（编注：台版和日版没有掉头，美版和欧版有）。我想一方面是在年龄限制上会宽松些，更主要的是取消一些效果能够减少 2 代中的拖慢，提升整体流畅度。只不过实际玩到游戏后，我甚至觉得其流畅度还不及《忍龙 2》。为什么呢？首先，LOADING 时间太长太多！《Σ2》中存在着太多莫名其妙的 LOADING，比如更换武器；再比如捡到某些道具的时候，都会不同程度地出现 LOADING，最典型的就是那些教学用书，捡到后竟然需要近 10 秒的 LOADING 时间才能继续进行游戏！而且不管之前是否捡到过相同的书，每次都要进行这样的 LOADING。这种无谓的 LOADING 使得原本就因为敌人配置问题而受影响的战斗节奏变得更加缓慢。而影响流畅度的另一个因素依然是拖慢。虽然本作同屏敌人一般不超过 5 个，但依然会有拖慢情况发生，如果放点忍术或是华丽的必杀技的话，拖慢会更加夸张。看到这里我不禁要问，为什么去掉了那么多东西，增加了读盘时间，换来的却是和《忍龙 2》几乎相同的拖慢呢？PS3 的机能远不止如此，我只能说早矢仕小弟和他的团队还是差了点儿火候。

欠考虑的武器系统

《Σ2》里的武器系统改动非常大，最主要的问题是升级系统。此次的武器升级不需要钱，却严格规定了次数，并有等级限制。可能会有人觉得这在一定程度上缓解了经济压力，不过实际情况却并不乐观。首先，回复道具的携带数量和价格并没有多少提升，敌人掉落的金钱比率也没有下降，因此如果钱不能用来升级武器的话，就有很大一部分处于无用状态。初接触系列的新人可能这种感觉不会太强，但对于有一定基础的玩家来说，感觉就会十分强烈。其次，武器升级的次数限制考虑不周，一个蓝色的商店能对一个武器进行一次升级，但流程中的全部蓝色商店只有 14 个，而我们手上有 9 把武器，总共需要升级 18 次，那剩下的 4 次去哪里升级呢？对剧情熟悉的朋友会说，龙剑和双刀在特定剧情后都会强制升到 4 级，因此只要始终不升级这两个武器，那么 14 次升级就能正好把其他 7 件武器升满。可是，这次还有个恶心的等级限制，在很长的时间里，武器是禁止升到 3 级的，而在 3 级解禁的时刻到来之前，我们有一次升级机会不得不放在龙剑或双刀上，因为其他武器已经都是 2 级了！也就是说，我们是绝对无法在剧情模式中将所有武器都升满级的！个人认为这样的升级系统不是不可以，但如果能把解禁 3 级升级稍微往前移两关，那这样的改动倒也可以接受。



再者，《Σ2》把远程武器放在了一个十分抢眼的位置，远程武器操作可以说是革命性的。原本远程武器和手里剑一同是作为副武器而存在，但这一次，弓箭不但能自动瞄准，更是可以在类似 TPS 的视角下让角色一边移动一边射击，一些难点完全可以用弓箭在远处把敌人阴死，这种设定对于以硬派著称的“《忍龙》系列”而言可谓喧宾夺主。况且有着这样的系统，小弟对于射击武器所作的改动也就是加了个和忍者八竿子打不着的火箭炮，取消了爆破手里剑和风车手里剑。要我说与其加个火箭炮，还不如让 1 代的爆裂弓箭回归，也能让老 FANS 感动一把。因此我认为，这次的武器系列不妥的地方的确不少。

不该删的东西删的太多

《Σ2》中，原本《忍龙 2》的要素有很大部分都被莫名其妙地删除了，比如修罗道，再比如单人任务模式。

修罗道和单人任务模式都是《忍龙》中很典型的自我挑战模式。原本 1 代中的一些特定地点的百人斩战斗，就是《忍龙 2》修罗道的前身。而任务模式更是从《黑之章》起就为《忍龙》的耐玩度注入了一针强心剂。而这次，修罗道和任务模式都失去了踪影，取而代之的就是一个组队任务模式。组队模式后文会详述，我想说的是，组队模式根本不影响单人任务和修罗道的存在，蓝光光盘的容量绝对够了，莫名地删除这两个地位不可小视的模式，不管出于什么考虑，我都认为是极为不厚道的。

再有一点，那就是整个游戏流程中，删除了大量内容，最典型的就是原本一些有敌人的地方现在没有了。第一次通中忍难度时，完全找不到当时玩《忍龙 2》的感觉，场景中的敌人少得可怜，隼龙在空荡荡的场景里走路，就像在逛大街，原本一场接一场的快节奏战斗一去不复返。我就不明白小弟为啥要把敌人删得就剩那么几个才满意，如果说将这作理解为“新手向”也许能说得通，但《忍龙 2》大部分的战斗精髓也就没有了。

女性角色的存在意义

本作中一口气加了 3 个女性角色，初看倒是十分厚道，但是实际玩到手后才发现这三个女角色都做得一点不到位。女性角色的武器依然只是一人一把，而最主要的问题是，她们的性能都有缺陷。撇开瑞切尔不谈，红叶和绫音和隼龙一样都是忍者，却没有踩头动作，甚至连手里剑都没有。少了踩头和手里剑，角色的灵活性就会大幅下降，性能自然比隼龙差不少。



本栏目文章仅代表作者个人观点

多角色的设计，平衡性是关键，小弟显然没有正确衡量过这种平衡性，比如最悲剧的绫音，那真是“要啥没啥”，这样没有任何优势的角色，谁还指望用她来打过高难度的任务？至少和我联机打高难度任务的朋友，没有不用隼龙的，原因不言自明。

况且故事模式也没有认真为三个角色安排好剧情，仅仅一人一关了事。在蓝光的大容量下，依然是这种“露个脸就闪人”的模式，着实让我失望至极。反观这三个女性角色，她们存在的意义何在？任务模式没有优秀的性能，故事模式也没有丰富的剧情，难道她们的出现仅仅是为了让人在镜头前晃两下六轴手柄么？不好意思，我如果好这口，早就去玩《沙滩排球》了。在我看来，这只能是一个噱头，一个低俗无趣的东西，给一个硬派《忍龙》添加了本不应有的脂粉气。

大联机时代下的《忍龙》

这个时代的游戏什么都要讲究联机，就连《忍龙》也来凑热闹。线上合作杀敌的乐趣我不否认，在和朋友一开始玩的时候，我感觉还挺有意思的。联机任务的实



质和单人模式差不多，只不过这次是强制双人合作，在没有同伴联机的情况下用AI来代替。只是AI的智商实在低得令人发指，因此想挑战高难度的任务，惟有上线与高手联机。但由于网络状况并不理想，因此免不了会有拖慢、掉帧甚至掉线的情况出现，而这些对于《忍龙》这样高节奏的ACT来说是致命的。当然，撇开网络问题不说，联机模式本身的想法还是不错的，虽然不能换装备，也不能回复，但有信得过的同伴在身边，倒下了立刻扶你起来，这种相互依靠的感觉也挺不错的。不过，《忍龙》之前的作品从未有“联机合作”这个概念，这一设计可以说是颠覆传统的，作为一个《忍龙》FAN，面临的选择有两个，一个是彻底和这个违背初衷的系统说再见，另一个是试着接受这一切，也许我会考虑选择后者，毕竟这是新生代的《忍龙》。但这个模式依然需要更多的创新和改良。首先还是要将角色间的平衡性调好，否则，无论增加再多的人，再多的武器，也都只是摆设罢了。

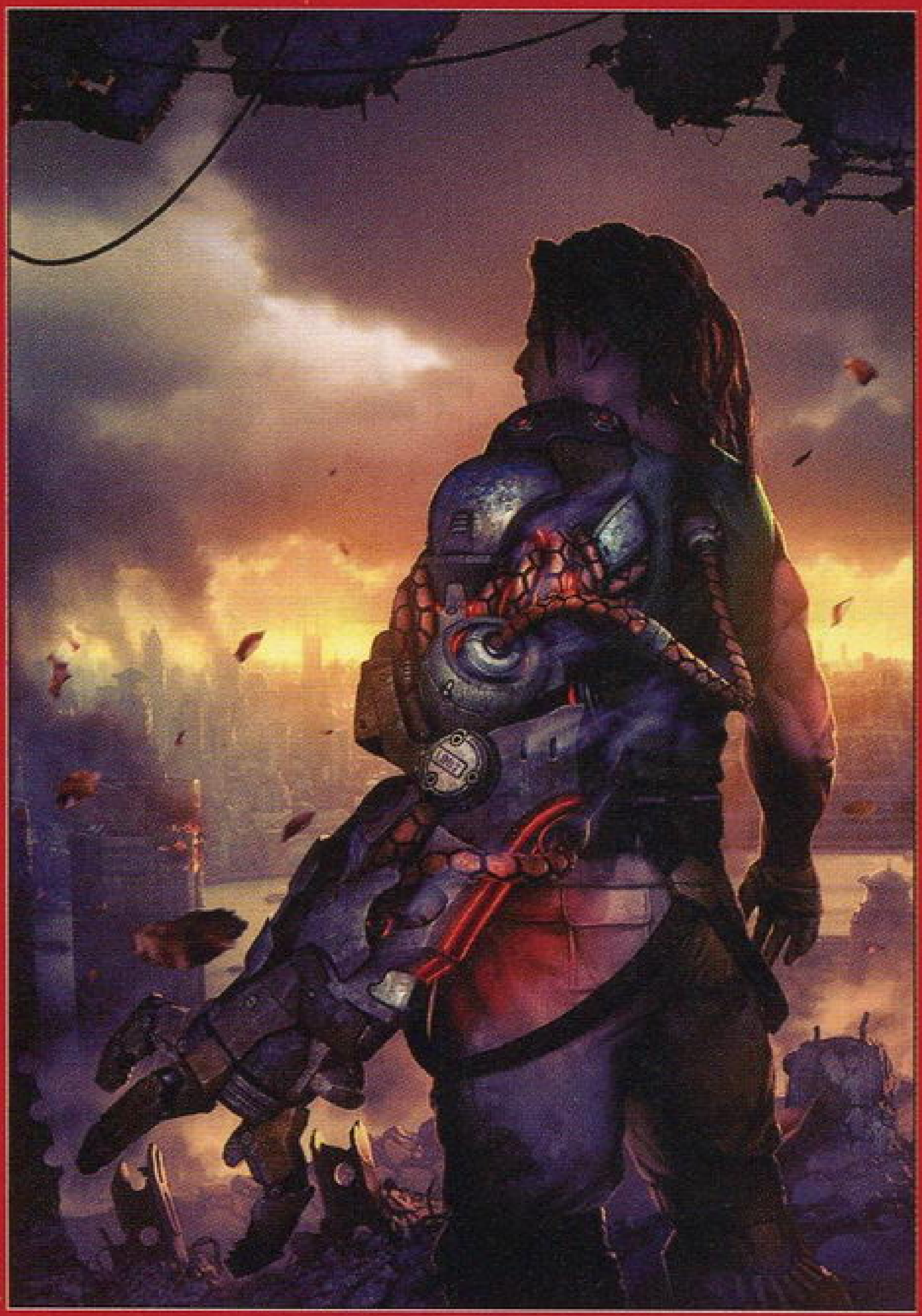
后记

这几天网上不时会听到这样的玩笑：“说如果《Σ2》早发售的话，搞不好《忍龙2》才是完整版。”不过如果没有《忍龙2》，哪会有《Σ2》呢？板垣的离去已成定局，硬派的《忍龙》也可能一去不复返。这次《Σ2》之所以有那么多的改动，我认为最恰当的解释便是早矢仕想尽早摆脱板垣的阴影，创造属于他的《忍龙》，而这必然会把游戏往完全不同的概念和方向上引领。我想我会一直关注和见证这个系列今后的发展，无论它是迈向另一个辉煌，还是走向没落。

文 刘文轩

游戏文化 自由谈

原点



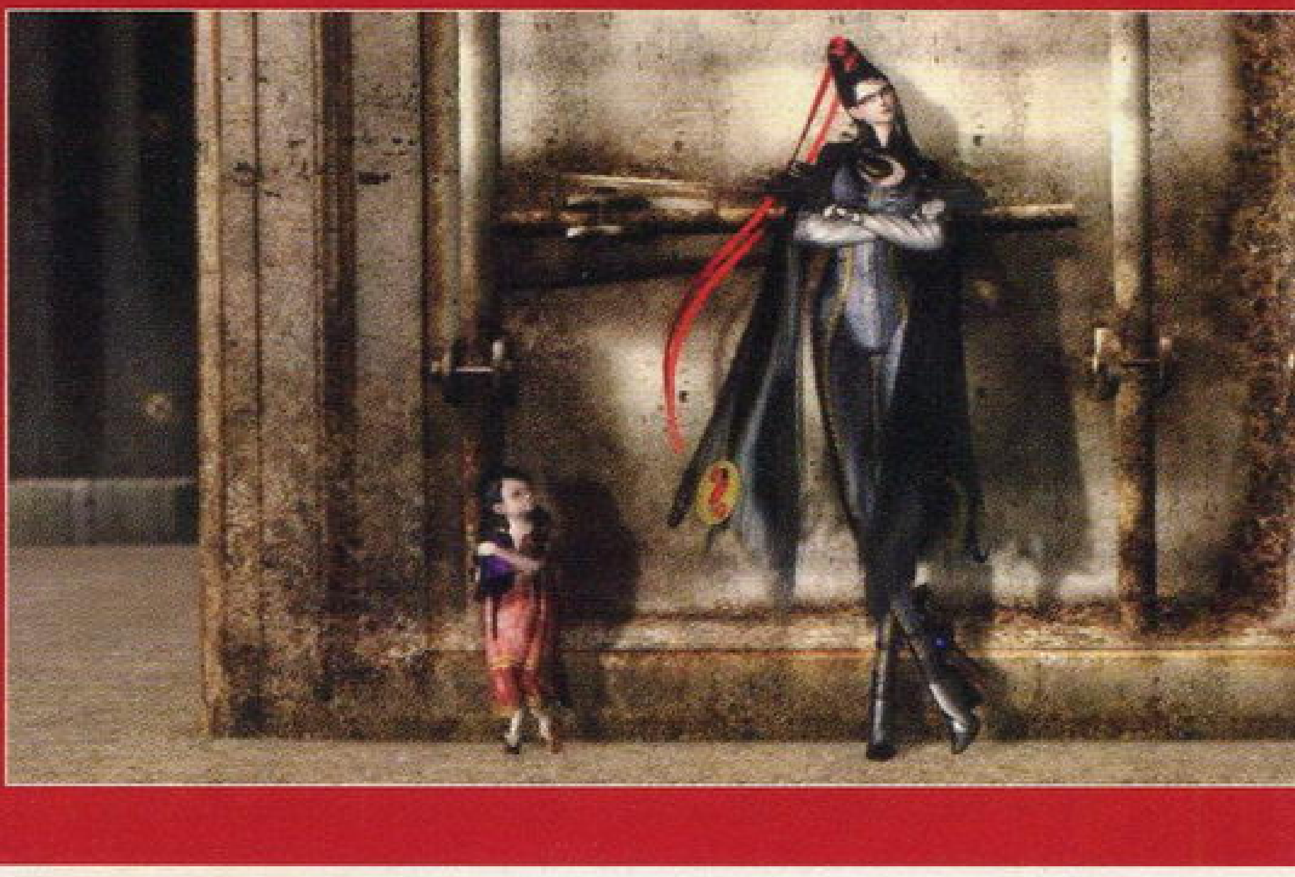
送走“全民体感”的E3，TGS 2009又如期而至。虽说无法亲临现场，但想想在这甲流横行的时刻有各位小编在前方扛着摄影器材拖着近乎“残废”的双腿于恐怖的人潮中为我们送上详尽的报导，对一个宅于家中的普通玩家来说其实也算件幸事。E3历来都是微软的主场，在“火星科技”横扫美利坚后，此番TGS回到家门口，各厂商自然会把压箱底的宝物来个一锅端，而作为ACT FAN，我最关注的展台毫无疑问属于老卡。

希望交织着失望，失落中混杂着惊喜。这是看完老卡展台介绍后自己的第一感觉。虽然我从不认为自己是某主机某厂商或某制作人的“饭”，但看看自己那七七八八都打着“C社出品”的游戏，我不得不承认也许真如UCG特企所说的那样：我们生来就是卡饭。然而随着高清主机的降临，昔日曾坐拥“双鬼”系列于金字塔尖俯瞰群雄的ACT之王如今已成为了“西化之王”或“商业之王”。毕竟当一个高清重制的《街霸》都能赚到盆满钵溢时，傻子才会去质疑其“西征”的策略，我甚至一度担心自己这过于传统的榆木脑袋是否被门挤了，谁说靠动作游戏起家就一定得靠动作游戏发家？管你是美女提刀砍怪还是猛男操枪爆头，打出银子来就是王道。不过还好，“搅局”的《生化尖兵》及时”出现，对于一个血管里淌着七成卡式红血球的玩家来说这样讲话或许不那么厚道，但如果去掉C社出品和名门之后这两重光环，别说“预定130万套的销量”会让人笑掉大牙，连游戏关注度恐怕都会打个对折。“《生化尖兵》不是TMD蜘蛛侠！”制作人的粗口至少说对了一半，它还不如那个“失败的MAN”。当然这款游戏并非老卡的亲生子嗣，顶多算个领养，并不能代表其真正的制作功力，但这瓢凉水多少能让愈演愈烈的“卡式热”降降温，否则老卡就真成游戏制作领域的神了。现在不知有多少人还记得那个《黑暗虚空》？当初看完那毫无特色的游戏演示后我只想说它可能属于任何公司，但绝不可能出自老卡之手，而这款延期至明年1月15日的游戏与《生化尖兵》倒有不少相似之处：同样联合开发（Capcom与Airtight Games首度合作），以及同样的预计销量200万以上……眼前的事实是无论玩家怎么请愿，《鬼武者》都疑似永远消失在了战国风云之中，曾让我惊为天人的《战国BASARA》如今横看竖看在C社内都是个二流品牌，其存在目的就是从《战国无双》怀里的蛋糕上掏块奶油或果冻出来。稻船敬二曾放言凡是拿出来卖的游戏商业利益永远排在第一位，因此才有了游戏版《活死人黎明》的《丧尸围城》，才有了各平台多到让人头皮发麻的《生化危机》，但我更愿意相信被“流放”的神谷英树等人并非对商业化不满而是对公司“游戏之魂”的变质感到失望。《大神传》的现场火爆在令人备感唏嘘的同时，也让我们感叹世事变化的神奇。因此《猎天使魔女》必须成功，因为世嘉已经真金白银地砸了不少票子进去，因为“白金公司”还没多少像样的产出，还因为一旦女版但丁有个什么闪失，我们也许就再也看不到那些张扬如正午阳光般绚丽刺眼的游戏，以及，那些如孩童般执着的制作人……

比起偶尔不知道自己在干什么的老卡，E3展上既不知道自己在哪也不明白该干什么的SE这次终于知道自己在哪了。正如某玩家所说：“我宁愿相信《古墓丽影》出RPG版，也无法想像不做RPG的SE。”相比之下永远知道自己该干嘛的光荣如今虽已沦为众多玩家无聊之余的笑谈，但我相信就算大家都曾YY过《高达无双》，估计也没几个人能想出《特洛伊无双》来，这款“无双”的公布就像一道来自异域的特色小吃，不一定合口味但绝对让人“过嘴不忘”。立足无双，围绕西方玩家更易接受的神话背景打造，谁叫如今叫嚣着超越《战神》的游戏一抓一大把呢？咱既然没那本事让玩家满世界暴力弑神就脚踏实地让屏幕前的各位舒舒服服地“割草”，毕竟实力差点还有Tecmo的技术支持，但制作诚意就真的只有靠厂商的人品了，PSP版“《无双》系列”和《战国BASARA》的表现已经充分说明了问题……

看完本次TGS的精彩纷呈，个人感觉所谓日商的没落只是疥癣之疾，还远未到不治之症的程度，因为还有像南梦宫这种“魂还在”的公司。游戏无国界，不管它是否属于艺术，也不管它姓“东”还是姓“西”，出自原点的梦想与坚持必将换来全球玩家的喝彩与回报。2003年E3展上，有记者采访一位满头银丝的英国老太太，问她最期待的游戏是什么，这位“烈士暮年，壮心不已”的可爱老人对着镜头铿锵有力地说道：“《灵魂能力Ⅱ》！”

文 张博武



动画新番，决战十月！

文 九兵卫

作为全年的收官之战，十月新番将是年内众多动画厂商争夺观众的最后一块阵地，30余部作品的阵容也让我们闻到了浓浓的火药味。这次小编就从中挑选了8部为大家进行重点介绍，其中不乏一些重头作品的续作，有些则是原创的新面孔。不过好在每部动画都有各自的看点所在，相信不同口味的观众都能从中挑选出自己喜欢的类型，赶紧往下看吧！

科学超电磁炮

原名 とある科学の超电磁砲　制作 J.C.STAFF
声优 佐藤利奈、新井里美、丰崎爱生、伊藤佳奈惠。




《魔法禁书目录》原作是镰池和马所著的高人气轻小说，其在去年十月新番中以独特的世界观和清新的人设与画风给我们留下了很深的印象。

而由《魔法禁书目录》的外传漫画改编而来的《科学超电磁炮》，虽然在背景与设定方面会完全继承前作，但担任主角的却是学园都市中能力Level-5的另一个明星、超电磁少女——御坂美琴。尽管在前作中已经登场，而且也算是和主角上条当麻的水火不容的死党之一，但这次通过她的视角，我们也将整个系列建立更完整的认识。本片相比前作少了一些争斗与阴谋，多了一些生活中的趣味点滴。虽说是外传，但对于看过第一季的FANS来说，对于能否在本片中看到熟悉的上条当麻和茵蒂克丝还是会抱有一点小小的期待。

一句话点评　傲娇的超电磁少女。

肯普法

原名 けんぷファー　制作 NOMAD
声优 井上麻里奈、堀江由衣、中岛爱、水树奈奈。

一个普通的男子高中生濑能名津流，某日早晨醒来后发现自己竟然变成了女生。当他正对此感到不可思议时，身边的奇怪布偶对“她”宣布：“去以肯普法的身分参加战斗吧！”……

“肯普法”在德语中为“战士”的意思，本片原作为2006年发行的同名轻小说，后来也被改编为漫画。作为一部以变身为看点的作品，TV版动画的制作方NOMAD请到了曾经负责过《吸血鬼与十字架》的人设，人物的画风极为养眼，穿插于其中的杀必死镜头也吊足了观众的胃口。客串布偶角色的水树奈奈和田村由加利，在本片中也有意外的惊喜带给FANS。



一句话点评　校园中的变身与战斗。

猫愿三角恋

原名 にゃんこい！　制作 AIC
声优 田中敦子、井口裕香、白石凉子。



对猫严重过敏的高中生高坂润平在回家的路上不小心用易拉罐踢倒了路边的猫地藏，从那以后他就变得可以听懂猫的语言。猫地藏的这一诅咒需要帮100只猫做了好事才能解除，于是，一段关于猫、关于恋爱的高中生活开始了……

猫人见人爱，但又比较顽皮。将这样的小动物加入到校园恋爱故事中，当然会诞生一些捧腹的笑料。本片改编自漫画，动画中将不同个性的猫加以拟人化，可爱的表情与动作配上吐槽，绝对拥有让人哭笑不得的效果。尤其是为猫献声的田中敦子以及福山润在片中的演出，观众看了后会觉得又贱又爱。喜欢轻松搞笑题材的动画或者对猫没有抵抗力的人，欣赏本作时可要小心了哦！

一句话点评　猫与恋爱剧。

犬夜叉 完结篇

原名 犬夜叉 完结篇　制作 SUNRISE
声优 山口胜平、雪野五月、桑岛法子。



对于和笔者同龄的这一代人来说，《犬夜叉》这个名字是一路伴随我们成长的。从高桥留美子于1996年开始在《周刊少年Sunday》连载直到去年6月18日宣告完结，总共连载了558话。而由漫画改编的TV版动画第一季也于2004年结束，前后播映了长达4年时间。尽管如此，我们仍然希望《犬夜叉》的故事能够继续下去。为了回应FANS的期待，SUNRISE将以“完结篇”的方式再次开始制作全新的TV版动画！

回归后《完结篇》仍然保留动画第一季的制作阵容与配音演员，而画质方面由于技术的提升，我们也会欣赏到犬夜叉与奈落势力之间有史以来最华丽的战斗。在故事的发展上，围绕“四魂之玉”的战斗会在本作中做出最终的了结，因此也必将高潮迭起。

一句话点评　为经典之作划上完美句号。

黑之契约者 流星的双子

原名 DARKER THAN BLACK 流星の双子　制作 BONES　声优 木内秀信等人。



2007年放映的《黑之契约者》是BONES近年来推出的优秀原创作品之一，黑色风格、出色的人物设定加上跌宕的故事让该片播映后好评不断。而今年10月，续作终于在FANS的期待中与我们见面。

《流星的双子》发生在前作中“东京大爆炸”的两年后，舞台从日本来到了俄罗斯，原本消失在所有人视线中的主角黑将现身于一个俄罗斯科学家的女儿苏芳的面前，标题中的“双子”指的就是经历过流星陨落事件的苏芳和她的孪生哥哥紫苑。作为本片世界观的核心，所谓契约者是具有各种不同能力的超能力者，发动能力的同时也要付出各种对等的“代价”。由于作品以现实世界为背景，并加上了浓重的科幻和动作要素，注重剧情的玩家千万不要错过本片。

一句话点评　科幻与动作要素的完美结合。

纯白相册 第二季

原名 WHITE ALBUM 后期 制作 SEVEN · ARCS
声优 水树奈奈、平野绫、朴璐美、户松遥。



去年冬季播映的《纯白相册》感动了很多观众，大家所关心后半部分的故事，将在今年冬天揭开……

本片的画风走的是写实路线，而很多玩家都熟悉的吉成钢（“《女神侧身像》系列”人设）担任本片的部分动画设定工作。动画中围绕现实生活中偶像歌手的恋爱与生活，通过细腻的心理描写刻画了一个关于恋爱与事业、亲情与感情之间故事。

从剧情上来讲，前作中很多人关心的森山由绮的个人感情问题，第二季中会随着主角的变质而变得更加捉摸不定，皆大欢喜的结局已很难定义，而这错综复杂而又不断发生变化的微妙人物关系，正是作品又一吸引观众之处。说起来，其实本片光是凭以水树奈奈和平野绫这一组合为首的声优阵容，应该就能吸引不少FANS的关注了。

一句话点评 细腻地讲述偶像背后的生活。

小鸠

原名 こばと。 制作 MAD HOUSE
声优 花泽香菜、稻田彻、前野智昭、折笠富美子。



不可思议的少女小鸠有个非常“想去的地方”，为实现这一愿望，她必须收集很多受伤的心灵来装满瓶子。不过在那之前，她需要首先去治愈那些人们的心灵创伤，这对于的小鸠而言，将是一项艰巨的挑战！

一看《小鸠》的设定，不用说大家也知道本片走的是治愈路线。而CLAMP的人设则是给动画注入了强心剂。这样的组合虽然已经不是第一次，但FANS是绝对不会拒绝的。为了避免故事空洞，动画在剧本方面请来了近年来曾经给我们带来过《隐王》、《战场的女武神》（TV动画版）等优秀作品的横手美智子负责。为主角小鸠配音的花泽香菜，声线以甜美而著称，片中还会为我们展示其动听的歌喉。这倒是令人想起了另一位治愈系声优牧野由依，至于区别嘛，就要靠大家在动画中自己去体会了。

一句话点评 十月番最佳治愈系作品。

圣剑锻造师

原名 圣剑の刀锻冶 制作 Manglobe
声优 藤村步、冈本信彦、丰崎爱生、丰口惠。

一句话点评 女骑士与刀匠的锻冶物语。



出生于贵族的少女塞希莉·坎贝尔，在父亲死后继承遗志拿起了家传的宝剑，成为了独立贸易都市浩斯曼自卫骑士团的一员。实战中，塞希莉受到暴徒袭击而折断了宝剑，此时一个年轻的刀匠卢库出手相救，于是塞希莉产生了让他为自己锻造新剑的想法……

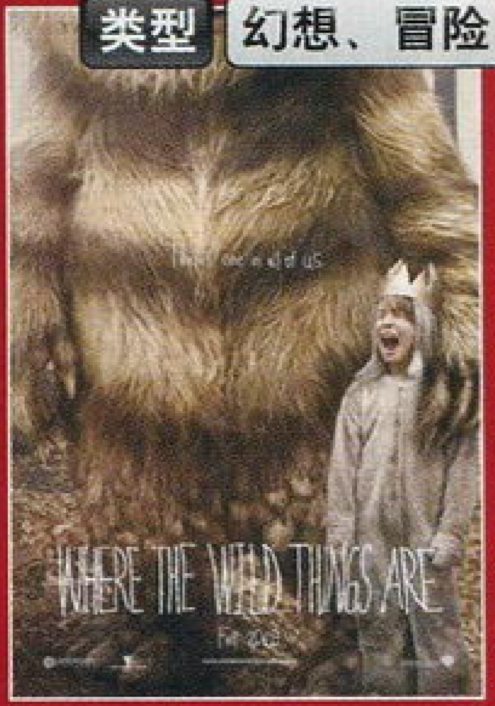
动画改编自同名轻小说，采用的中世纪风格来讲述关于刀匠的故事。动画中主角挥剑与恶魔的精彩战斗场面是一个看点。除了争强好胜、颇具男孩子性格的女主角塞希莉较为引人注目以外，刚刚凭借《轻音》而大红大紫的新晋声优丰崎爱生在片中也会饰演一名可爱的锻造师助手。因此，尽管本片的剧情围绕刀剑这些冰冷的武器，但整部动画在观看时给人感觉还是充满了轻松诙谐的色调。

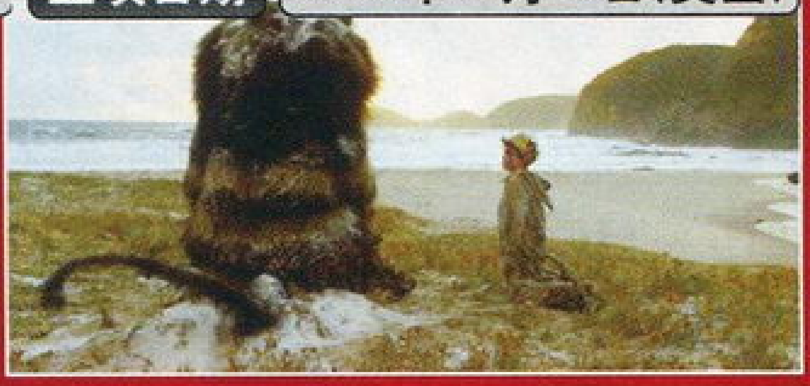
野兽家园

Movie 电影

Where the Wild Things Are

类型 幻想、冒险 上映日期 2009年10月16日（美国）





本片以真人演出配合电脑动画制作完成，故事围绕着一个名叫马克斯的小男孩的历险展开。马克斯是个非常聪明的孩子，一次在跟妈妈吵架后，他赌气离家出走了。结果不料中途却迷了路，只能在一个神秘的森林里到处乱逛。森林的周围都被无边无际的海洋所包围，一些长着奇怪面孔的野兽正等待着他……本片改编自美国第一位获得过安徒生插画奖的儿童插图画家、被称为“童画界的毕加索”的莫里斯·桑达克（Maurice Sendak）自写自画的同名作品，风格轻松却又不失美式冒险精神，这是《野兽家园》的最大特色，该片一经上映就获得了美国各大影院票房的首位，成绩非常喜人。

阿童木

Movie 电影

Astro Boy

上映日期 2009年10月23日（大陆）

类型 科幻、动画





看惯了美式风格的3D动画电影，偶尔来点日式风格呢？这部由Summit Entertainment斥资4000万美元打造的3D动画电影主角便是我们再熟悉不过的日本经典卡通人物、手冢治虫笔下的机器小子——阿童木。这是阿童木首次以3D的造型出现在电影荧幕中，也是它第一次同时与全球的FANS见面。电影版将TV动画的故事进行了浓缩，但关键剧情以及人物都没有做出修改，情景与场景都将保持原汁原味。本片在国内（中文配音）与日美同时上映，感兴趣的读者不妨走进影院去欣赏一下本片，说不定能唤起大家儿时的回忆。

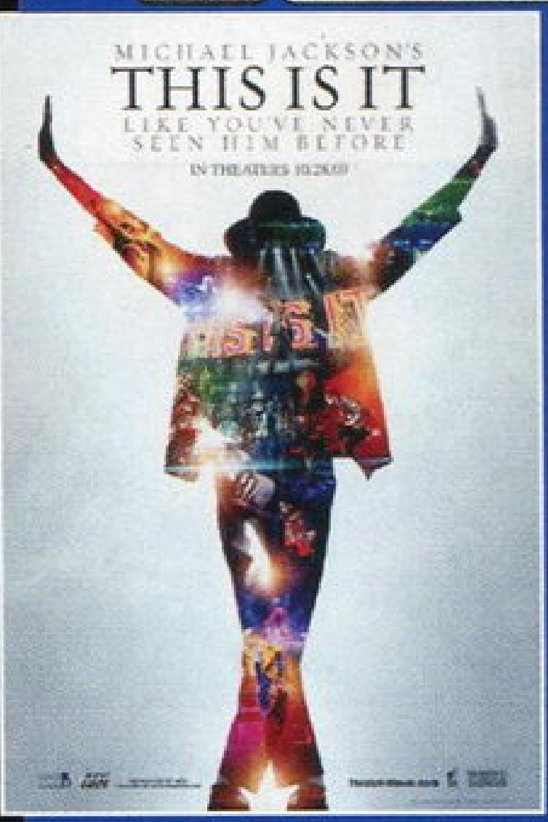
编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

迈克尔·杰克逊 就是这样

Movie 电影

Michael Jackson：This Is It

类型 演唱会电影 上映日期 2009年10月28日（大陆）



本预定今年展开的《This Is It》50场全球巡演随着巨星MJ的陨落，成了所有人的遗憾，为了纪念这位对全世界造成深远影响的天王，也为了挽回演出经济公司的一些损失，将今年4月至6月期间使用高清摄影机拍摄的超过数百小时的彩排片段和幕后花絮进行剪辑，制作成电影，它记录了MJ生命最后阶段的真实生活。在美国洛杉矶斯台普斯中心进行的彩排中，从舞台布局、舞蹈编排到音乐、灯光的设计，MJ的创造力和投入感将再一次感动全世界的歌迷。





文 九兵卫 协力 UCG 众小编 美编 木仙

热门游戏 × 冷门秘密

转眼间 2009 年已经过去了大半，细数一番我们会发现，热门游戏还是有很多的，有些是靠华丽的画面吸引玩家，有些则是卖系列的金字招牌，还有些作品剑走偏锋、赢在个性与另类。不过，这次我们并不是要给大家介绍这些作品本身，而是揭露与这些热门游戏相关的冷门秘密。通过一冷一热的对比，游戏界的生动之处也展露无遗。不管是游戏的制作者还是玩家自身，只要肯做有心人，冷门也能转化为热门。

而除了来自厂商的爆料，UCG 的众小编也将现身说法，本文的最后附带小编个人生活的揭秘，这次就作为调味料一起带给大家啦！

特别企划 SPECIAL FEATURE

厂商篇

审讯海豚

源　自	《逆转检察官》	游戏热门度	★★★☆☆
提供者	游戏监督山崎刚	秘密冷门度	★★★★☆

“《逆转裁判》系列”的最新作《逆转检察官》是今年喜欢推理游戏玩家的一道大餐，游戏中我们也领略到了天才检察官御剑怜侍高超的推理，不过御剑的实力还远远不止如此，他居然连海豚也可以审讯?!

要从不会说话的海豚口中询问出对案件有用的线索，怎么想都是一件不可能完成的任务，如果说是和海豚长时间共同生活的驯兽员，说不定还可以用肢体语言和它们进行沟通，然而对于将法庭作为战场的御剑怜侍来说，又如何能做到呢？ 2008 年 4 月 11 日举办的制作发表会中，开发小组公布了一张开发概念图，画面中御剑正屈下身体对着海豚窃窃私语。据说在原来的剧本中，御剑怜侍会在第 3 话中审讯一只海豚。之所以后来在正式版的游戏中被取消，是因为制作人最终觉得剧情上无法进行衔接。

虽然这样的情景没有在游戏中发生，但我们也因此确认了一点：只要制作人发挥想象力，一切皆有可能！就算以后会出现审讯小狗、小鸟甚至稻草人也不要觉得奇怪啦。（笑）



▶比起海豚，是不是调查一下水池周围零散的物品会对推理有更直接的帮助呢？

《逆转检察官》的主角 游戏的监督山崎刚透露，最初考虑《逆转检察官》的主角并不是御剑怜侍，而是《苏生的逆转》中的宝月茜，如果她成为了主角，那么游戏中的推理应该也会更加科学化，不过这样的话作品也会少了一些悬念与惊喜。

虚拟偶像也走穴

源　自	《梦幻俱乐部》	游戏热门度	★★★☆☆
提供者	游戏策划人员	秘密冷门度	★★★☆☆

大家都知道，炙手可热的偶像总是会到处走穴，这样才能满足更多的 FANS、创造更多的商业价值。现实生活中是这样，虚拟世界里也是如此。

今年夏季发售的《梦幻俱乐部》，对夜店生活感兴趣的玩家一定都乐在其中。不过，大家有没有觉得身边的这些漂亮的服务生里有种眼熟的感觉呢？直觉是不会欺骗我们的，游戏有一位名叫双叶理保的夜店小姐，是 D3 Publisher 当之无愧的招牌花旦，她曾经以不同的身分出现在以“《THE》系列”为首的多部作品中，遗憾的是这些小众向的作品本身的知名度却不是太高，对于这位偶像来说多少有些被埋没了。

不过最厉害、也是最令人佩服的是，双叶理保能够穿越二次元与三次元的世界同时走穴，这可是一般的偶像绝对做不到的啦！



▶夜店小姐只不过是双叶理保从事的一项兼职。

双叶理保曾经参与过的部分游戏

《梦幻俱乐部》



《LOVE SMASH》



《THE 游泳大赛》



《Love Songs》



《双叶理保 19 岁 冬》



《THE 随身美女麻将》



《THE 性感女剑士》



《THE 大美女》



到底是男是女？

源 自 《真·女神转生 奇幻之旅》 游戏热门度 ★★★★☆

提供者 游戏制作小组 秘密冷门度 ★★☆☆☆

Atlus



刚刚发售的《真·女神转生 奇幻之旅》，相信很多玩家还正沉浸在游戏的攻关中吧！本作跌宕的剧情以及多彩多样的恶魔绝对让FANS满足。作品中有位名叫ゼレーニン（Zelenin）的队员，她和主角属于同一小队，游戏中会给玩家带来不少帮助。不过关于她的名字，在游戏发售前还引发了一件有趣的事情。

因为本作故事设定中，ゼレーニン为一名俄罗斯科学家，而她的原名Zelenin（泽雷宁）在俄语中却是一个男人的姓（本刊为了不给读者造成误会，采用了“泽蕾妮”的折中译名）。于是，不少FANS便根据其偏于中性化的造型，怀疑“她”其实应该为男性，毕竟以系列世界观来看，出现这样的设定也并不会令人感到惊奇。不过事实上，游戏的制作小组之后出面澄清，ゼレーニン的名字没有太多的玄机，当初只是因为顺口才起了这样一个名字，并未去考证姓氏与性别的关系。对于此事，说不出是FANS太过细心，还是制作人过于粗心。不过，只要游戏好玩，玩家也不会去在意这个细节的吧。



◀作为游戏中惟一的女性战友，她能受到FANS如此的关注也并不奇怪。

ゼレ-ニン的质变

虽然在游戏中ゼレーニン并没有因此而“性”变，但却切切实实地发生了从人到“魔”的“质”变。流程进行到中后期时，她会从普通同伴升格为凌驾于人类之上的审判者，在终盘甚至成为玩家的敌人（Chaos路线最终BOSS）。这里也顺带和还没有爆机的玩家剧透一下了。

眼皮底下的“秘密地图”

源 自 《我的暑假4》 游戏热门度 ★★★☆☆

提供者 游戏监督绫部和 秘密冷门度 ★★★★★

SCE

过一个清澈悠闲的暑假，这是很多人童年的梦想。而游戏中能给予我们这样体验的，当然就属“《我的暑假》系列”。最新作《我的暑假4》在今年夏天与玩家见面了，





清新的风格又勾起了不少FANS的回忆。除了游戏本身给我们带来的感动，大家有没有在本作的封面上发现什么呢？（曾经被用作暑期特刊的封面题材）。

只要仔细观察，我们就会发现本作的封面其实就是一个濑户内的简单立体地图，不仅仅只是作为背景，画面中将游戏中的重要地点以及一些细节也囊括于其中。对于那些渴望探险的玩家来说，通过游戏的封面就能直观地获取很多有用的信息，就像游戏的副标题“我与秘密地图”所说的那样，其实本作最大的秘密地图就是游戏的封面。那些苦于寻宝无门的玩家，看了这段文字会不会有种“踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫”的感觉呢？

◀“秘密地图”有时其实一点都不秘密。

游戏的得名

说起SCE的休闲类游戏，最有名的就是《我的暑假》和《大众高尔夫》。最初《我的暑假》诞生时，为了追求风格上的一致，制作人在给游戏命名时参考了当时已经大红大紫的《大众高尔夫》。将这两款作品游戏原名中的“我的”和“我们的”（“大众”一词为意译）放在一起，玩家应该就都明白了吧。而后来事实证明，《我的暑假》很好地延续了前辈《大众高尔夫》的成功，成为又一款清新舒适的休闲佳作。

现实中的猎人村

源 自 《怪物猎人3 tri》 游戏热门度 ★★★★★

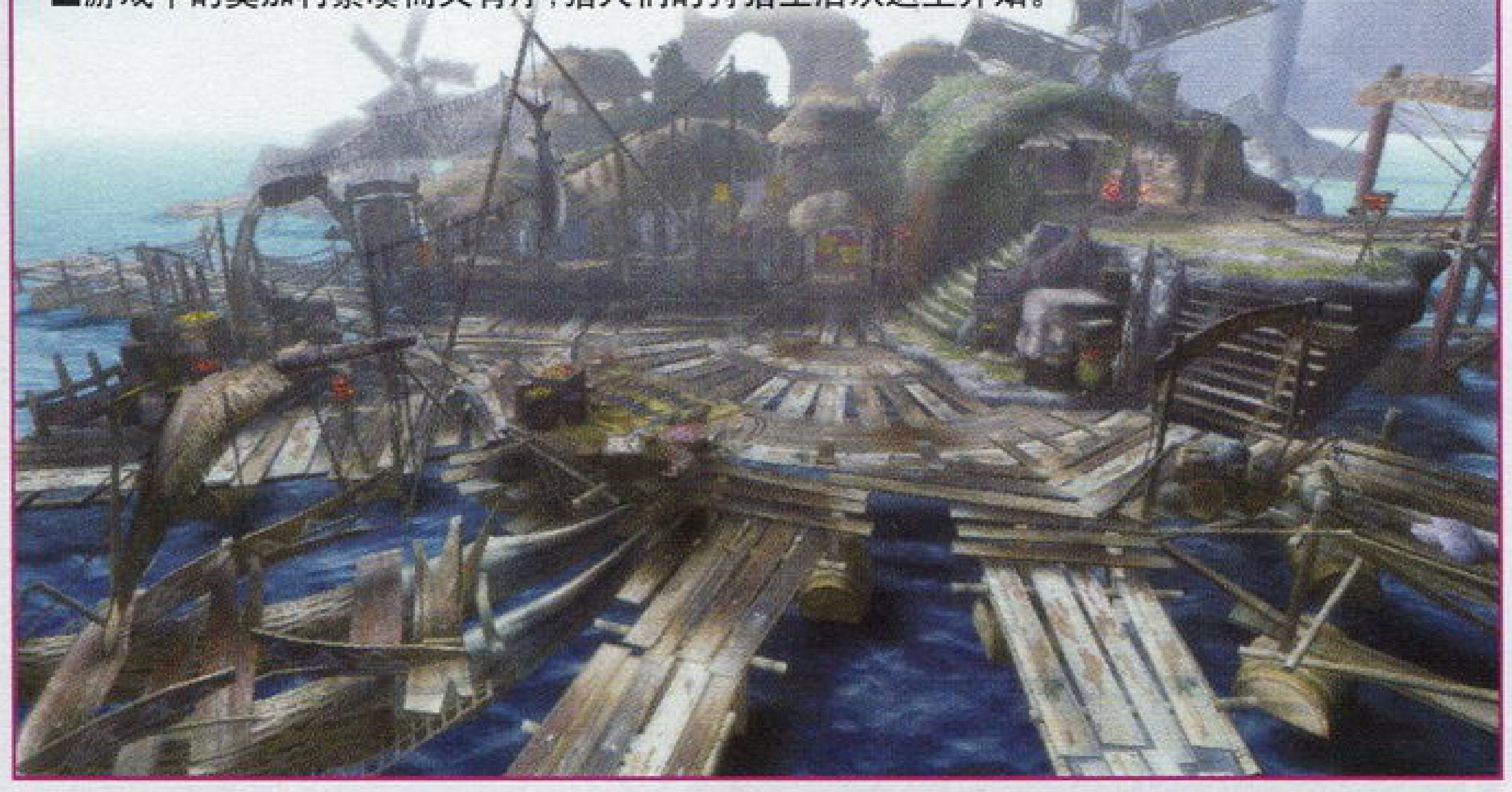
提供者 开发团队 秘密冷门度 ★★★☆☆

Capcom

以海洋为主题的《怪物猎人3 tri》，是今年夏天“猎人们”最乐此不疲的话题。游戏中的单机据点为一个名为莫加的海边小渔村，浓郁的热带风情让不少玩家都为之陶醉。这样的渔村在现实中真的存在吗？

答案是肯定的。为了在游戏中还原出海边小渔村特有的风情，Capcom的游戏开发人员来到了印度尼西亚的一座名叫莱波根（Lembongan）的小岛，这里地处热带、与著名的旅游胜地巴厘岛隔海相望，是一个以捕鱼和旅游为主要产业、到处充满海洋气息的地方。

■游戏中的莫加村紧凑而又有序，猎人们的狩猎生活从这里开始。



■现实生活中的莱波根岛，有机会去巴厘岛旅游的读者不妨顺路去那里看一下哦！



莫加村的命名

除了村子本身以印度尼西亚的莱波根岛为原型，“莫加村”这个名字也和当地有关。“莫加”（moga）在岛上的原住民语言中，就是“小而精致”的意思。尽管地方不大，但村民却充满活力，这也正是《怪物猎人3 tri》的世界中想要表现出的气氛。

游戏文化 特别企划

左手话筒、右手大葱！

源 自	《初音未来 DIVA 计划》	游戏热门度	★★★★☆
提供者	游戏制作小组	秘密冷门度	★★★★☆

要说今年最“萌”的游戏是什么，估计很多人都会不约而同地回答：《初音未来 DIVA 计划》。没错，这款以人气虚拟偶像初音为主角，让玩家通过按键的方式与又唱又跳初音共同完成的音乐游戏，让很多人为之中毒不浅。“可爱，真是可爱！”大家总是用这样的词语来形容初音，不过具体可爱在何处呢？在这里我们要告诉大家，初音舞蹈中可是隐藏着秘密的！比如她手中的……

游戏收录的所有歌曲的舞蹈，均由真人动作捕捉并通过电脑动画处理完成，之前杂志中的“多边共享”还介绍过为初音进行舞蹈动作捕捉的童星小仓唯，秘密还远不止如此。随着游戏的深入，我们会发现，初音手中所持的物品与方式暗藏着玄机。当左手持话筒时，初音便会做出各种动作和姿势，而右手持话筒时，她又会以演唱安静舒缓的歌曲为主。而这些又是完全根据现实生活中偶像歌手的习惯来指定，想必制作小组在开发游戏时也请了一个相当专业的舞蹈指导吧？

什么？你还想问初音甩葱的时候代表什么？那当然是——“萌”遍天下无敌手的江湖绝技啦，一般人可是学不会的哦！



▶初音的举手投足之间完完全全就是一个专业级的偶像歌手。

专业与敬业

在 SEGA 公司办公楼的停车场，我们会看到一辆由游戏开发小组成员制作的痛车，主题当然就是《初音未来 DIVA 计划》。这是一辆员工用车，能如此费心地进行改造，这说明开发小组的成员自身也是非常喜欢本作的，怀着这样的热情与敬业精神去开发游戏，带给玩家的作品当然也会非常精彩啦！



◀▼ SEGA 员工们的初音痛车。



连开发人员也一起治愈！

源 自	《Love Plus》	游戏热门度	★★★★☆
提供者	游戏监督石原明广	秘密冷门度	★★★★★

曾经创造了《心跳回忆》这一经典的 KONAMI，在今年的 9 月 3 日又推出了一部类似玩法的《Love Plus》，这款标榜国民级恋爱游戏的作品，甚至在日本的宅群体中还引发了不少社会现象。



由于游戏中包含的人物语音数量众多，所以在制作过程中，提前录制的语音有些是最终收录进游戏的，还有些则是供测试和开发时使用。也不知是谁出的主意，这些测试语音中包含了不少女主角高岭爱花（配音：早见纱织）的特别台词，比如“这是测试用语音啦！（羞）”、“注意身体，加油工作哦！”等等。估计那些忙于游戏开发的制作人员听到这样的语音一定会得到心灵上的治愈、缓解工作的疲劳。看来本作的开发团队很宅很可爱，相信作为 FANS 也会因此而会心一笑吧。

语音的卖点

说到《Love Plus》的语音，不得不提游戏中另一个女主角小早川凛子的配音丹下樱，当年她以《魔法少女樱》中小樱这一角色红透半边天，不过后来因为个人原因淡出声优界。《Love Plus》作为她正式复出后的首部作品，这个消息曾经在日本的各大网站论坛掀起轩然大波。语音也是游戏的重要卖点，《Love Plus》以实际销量和在玩家中造成的影响证明了这一点。



战争机器＝加班机器？

源 自	《战争机器 2》（日版）	游戏热门度	★★★☆☆
提供者	游戏日版开发小组	秘密冷门度	★★★☆☆

《战争机器 2》是一款在欧美极具人气的第三人称射击游戏，粗犷的作品风格和出色的画面表现令该系列在国内的人气也同样很高。为了讨好日本玩家并拓展市场，游戏的制作方特地在日版上市时加入了新的章节与地图，这倒是合乎常理，但很多人并不知道这个计划居然是在距离游戏开发截止日还有仅仅一个月的时间提出来的！对于一款对画面和数据要求极高的次世代游戏而言，要想在如此短时间内完成编程、地图绘制、录音以及测试工作，几乎是不可能的。但是为了不影响游戏的发售，游戏的开发人员也只好硬着头皮上了。

于是，制作小组巧妙地利用了全球的时差，通过合理的调度，让日本、美国、欧洲的工作室轮番上阵进行工作，形成了“24 小时全程无间断”的超级接力加班模式，这样才算保证了游戏的制作进度。后来提到这件事，游戏的开发人员还心有余悸，笑称这也是他们的最终手段了。原来“战争机器”是通过“加班机器”制造出来的。（笑）



▲不知道这种“24 小时全程无间断”的加班模式在其他跨国企业中常不常见。（图为日版新增章节）

编辑篇

逼出来的制作人

源自 《偶像大师》系列　游戏热门度 ★★★★☆

提供者 纱迦　秘密冷门度 ★★★☆☆

“《偶像大师》系列”家用机版的制作人是NBGI的坂上阳三，如今本系列已经在X360、PSP、NDS上推出过4部作品，深受FANS的好评。最新作《偶像大师 深情之星》是他誉为有如自己女儿的作品，往其中倾注了大量心血。不过有谁想得到他这个制作人其实是被逼出来的呢？

坂上阳三刚进Namco时属于街机部门，曾经参与过不少街机游戏的开发，不过类型以赛车、体育为主，例如最初的《山脊赛车》街机版。后来到了家用机部门，担任过动作游戏《铁拳尼娜》的制作人，想必大家都记得这个游戏。后来有一天，领导通知他去参加一个新闻发布会，事先也没说明是什么内容。他满腹狐疑地赶到现场，发现这是家用机版《偶像大师》的发表会。他坐在台上心不在焉地想：这个游戏倒是经常听同事说起来，究竟是个什么样的游戏呢？就在此时，司仪介绍到他的时候竟然说：“这位就是家用机版《偶像大师》的制作人——坂上阳三先生！”顿时无数镁光灯响起，把他吓了一大跳，就在完全不知情的情况下他就和“IM@S”结下了不解之缘。

成为制作人后他赶快去街机厅补课，想要迅速了解这款游戏的精髓，结果FANS的狂热给他留下了极深的印象。特别是有一次他看到一位玩家的偶像退出娱乐圈时（街机版如果不能在指定周数内达成目标，就会强制退出娱乐圈，即GAME OVER），竟然当众落泪。这一幕给他留下了深刻的印象，心想未来的家用机版一定不能辜负这些可爱的支持者啊！

后来的事情大家都知道了，家用机版的《偶像大师》算是开创了同类游戏的新纪元。不过坂上先生并不准备在一棵树上吊死，在2007年他还制作了一款Wii的滑雪游戏《家庭滑雪 世界滑雪场和滑雪板》，真是让人意想不到呀！



▶右一即为坂上阳三。

“星海”中的历史变迁

源自 《星之海洋4》　游戏热门度 ★★★★☆

提供者 脆薯条　秘密冷门度 ★★★★☆

《星之海洋4》的设定年代是所有“《星之海洋》系列”作品中最早的，当然本作也是和其他作品存在着种种联系的，下面小谈一下，看看你了解多少哦。

未开惑星保护条约 这个条约只要接触过“《星之海洋》系列”作品的玩家都应该熟悉，在《星之海洋4》中终于交待清楚了这一条约背后种种不为人知的故事。

关于“卡尔娜丝”号宇宙飞船 这是一艘装备着光束攻击和防御结界的宇宙飞船，不过在《星之海洋2》中被十贤者轰成了渣。

肯尼（ケニー）家族 原来《星之海洋2》的男主角克劳德的祖先是如此伟大的人物，不过肯尼家族真是一代不如一代了，从如此有威望的司令官到一个很不正经的大叔，再到《星之海洋2》中的克劳德，都说长江后浪推前浪，看来得反过来说才行……

ローク星球 这就是《星之海洋1》中主角拉迪（ラティ）所住的星球，而在《星之海洋4》中依然可以看见很多熟悉的名词，石化病，バージ神殿，还有一些村庄城市的地名也都是一样的哦。



▶类似这样的未在游戏中出现的场面，不止会不会在国际版中进行补完。

アシュレイ 阿修雷就是《星之海洋1》中的老剑圣，《星之海洋4》中可以在竞技场里碰见他。

Stab the Sword of Justice 这个曲目就是《星之海洋4》中在圣域战斗时的BGM，如果你是系列忠实的FANS那一定会泪流满面，这首曲子就是《星之海洋2》战斗时的BGM。

关于四大宝珠 《星之海洋4》的圣域里有四个宝珠，分别寄宿着知的精灵、力的精灵、爱的精灵和勇气的精灵。而在《星之海洋2》中的エナジー ネーデ也有四个地方，分别是知的场，勇气的场，力的场和爱的场，在里面可以对应得到知惠の宝珠，勇气の宝珠，力の宝珠和爱の宝珠，这个设定两者非常相似。而同样是两个高科技的人工惑星，《星之海洋4》中提到了En II的建造时间是30多亿年前，而《星之海洋2》中十贤者的事件发生在37亿年前，两者看来还有一定的关联，具体情况不得而知了……顺便说一下，两者的中心城市都是叫セントラルシティ。

人物变迁史

源自 《工作室》系列　游戏热门度 ★★★☆☆

提供者 晴天　秘密冷门度 ★★★★☆

如果要计算“《工作室》系列”中出场次数最多的角色，估计很多FANS都会给出“木精灵”和“幽灵娘帕梅拉”的答案，而实际上武器屋的“哈格尔”（ハゲル）也曾经在7部作品中登场，只是它并没有像前两位那样偶尔还客串一下“参与战斗的同伴”，这应该也算是很多游戏中，大家都不会刻意留心“商店老板”的缘故吧！（笑）

木精灵进化史

从初代开始就作为“绿叶配衬”的木精灵共在10款系列作品中登场过，从最初的弱不经风到最新的力大无穷，从他的造型变化上就能很直观地看出画师的某些“恶趣味”。他曾经在《维奥拉的工作室》、《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》和《玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们》中作为参战同伴登场，角色性能也从最初的“速度型”成功过渡到了“肉盾力量型”。



艾莉的工作室　维奥拉的工作室　伊莉丝的工作室 永恒玛娜2　玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

帕梅拉进化史

妖艳而不失开朗的帕梅拉第一次是出现在《优迪的工作室》中，而惟一一次作为同伴加入则是《玛娜传奇 学院里的炼金术士们》。其手中抱着的小熊是从《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》开始才作为标志性饰物跟随其左右，另外根据她身为幽灵的设定，在战斗中她还具有HP为0后自动复活一次的特性，绝对是目前系列最具人气的角色之一。



奥维拉的工作室　伊莉丝的工作室 永恒玛娜　玛娜传奇 学院里的炼金术士们　萝萝娜的工作室

炼金的最高境界



收集或调合全道具一直都是FANS攻略游戏的最大目标，不过在系列所有的作品中，其实很少有人知道“贤者の石”和“金”这两种道具不但在每部作品中必然出现，通常也是整个游戏最难调合的物品。从炼金术自身的理论上来说，炼金术最初的目标就是通过化学方法将一些基本金属转变为黄金，这其中又会常用到两种方法：一是通过补足普通金属的元素使其与黄金的元素比例接近；二是用一种称为“圣石”（又名贤者之石）的物品来随心所欲地转换黄金，这应该就不难解释为什么游戏中每次调合“金”所需要的素材里总有“贤者の石”了吧？

奥义的秘密

源 自 《薄暮传说》(PS3 版) 游戏热门度 ★★★★☆
提供者 脆薯条 秘密冷门度 ★★★★☆

其实本次 PS3 版的《薄暮传说》不仅增加了很多内容,而且在某些小细节上也下了点功夫,如果不是偶然碰见,还真不知道呢。

游戏中主角尤利有个技术为"啮烈袭",其实在先前的 360 版中是一个非常普通的奥义,不过到了本次 PS3 版中却被强化了不少,根据这个奥义连打的节奏同时按下圆圈可以增高 HIT 数,熟练度 200 以上可以按到 107HIT,而 9999 以上似乎能按到 200HIT,真是一个很有趣的设定。同样,弗林的"凤凰天驱"熟练度在 200 以上,并且在 OVL1 级的状态下可以在这招快落地的时候连按圆圈让它变化成"绯凰绝炎冲",这招就是某作《传说》中某人的秘奥义了,有兴趣的玩家不妨一试哦。



■弗林这次在 PS3 版中也算是"咸鱼翻身"了。

小编们的秘密

第一援助?不不,是 First Aid



这里说个我在玩 RPG 游戏的一个经历,当时由于自己在读初中,那时英语肯定要比日语好,初接触《女神侧身像 蕾娜斯》时,看见一个技能的名字叫 First Aid,我当时是知道这个技能是用来加血的,但由于我不知道这个词组的确切意思,所以下意识就在脑海里默认成了"第一援助",我就心想着简简单单的加血为什么要写成"第一援助"呢?这很信达雅么?隔天上英语课时我碰巧学到了这个词组,这下恍然大悟,原来 First Aid 是急救的意思啊,随后每次一玩到"《传说》系列"的最新作时就会觉得好笑,不过我也知道了 First Aid(日文为ファーストエイド)这个技能在 RPG 游戏里是非常常见的,我只能感叹我当时的无知啊……



◀这张汉化过的人物特性图也让我认识到,原来男主角路西欧在精神方面还是比较懦弱的。



畏惧大型昆虫

我在杂志上已经不止一次提到自己讨厌蟑螂。其实真正能让我浑身起鸡皮疙瘩的应该是蜘蛛,而且是那种个体较大的种类。一次编辑部组团去郊游,我跟美编 anubis 分到了一个房间去住,结果在晚上打扑克的时候被一只从来没有见过的大蜘蛛吓得半宿没睡好觉……(其实蜘蛛不是昆虫)


▲小强与蜘蛛不得入内!

另类的游戏偏好

编辑部的每个人都有自己的游戏偏好,比如纱迦是博爱型的,晴天同学则特别钟情于走格子类游戏,至于 ACE 飞行员的口味,大概很多读者比我都要清楚。在这里小小地透露一下,其实我个人的游戏偏好是所有人中最另类的。一方面,我喜欢比较硬派的动作游戏和射击类游戏,除了是《生化危机》的狂热支持者之外,像《战神》、《战争机器》、《丧尸围城》等游戏都是我非常喜欢的游戏(系列)。特别是《丧尸围城》,这是我接触并通关的第一款次世代游戏。不过说起来你也许会不信,同样强调动作性的《鬼武者》、《鬼泣》、《忍龙》等作品,我却提不起丝毫的兴趣。另外,信不信由你,对于像《魔界战记》这一类纯粹卡通风格的日式走格子游戏,我也非常喜欢。我这种奇怪的游戏偏好在编辑部内实属少见,以至于 ACE 飞行员看到我在两个风格和类型有着重大差异的游戏间来回切换时,总会嘟囔出一句:"太刺人了!"

九兵卫吐槽: 喂!你借我的《魔界战记 3》到底还有没有通关啊!



快乐通宵

作为一个 80 后出生的玩家,90 年代左右的 FC 时代永远都是最清纯的游戏记忆。过少的游戏咨询让所有游戏都神秘莫测,相对价格较高的卡带是普通家庭很难承受的奢侈消费品,十几个游戏合集的卡带几乎是家家必备的东西,智力游戏(当年对策略或角色扮演游戏的统称)的卡带则尽显尊贵,朋友之间换着玩是必须的事情,而交换的期限自然也很局促,对于游戏水平根本连"水平"这两个字都够不上的小学生来说,如何在短时间内将手上的游戏玩出点儿乐趣来成了首要问题。废话说了一堆,只是想向各位报告我自己的第一次通宵历史。

时间: 5 年级。
游戏: 借来的中文角色扮演《封神榜》。
通宵主观原因: 之前卡关卡得憋屈,因为意外发现了飞行秘技,异常兴奋,寝食难安。
通宵客观原因: 家中有规定,只有周末能玩游戏,于是只能出此下策。
通宵物质基础: 红白机一台(在爸妈屋的柜子里),黑白电视一台(自己屋的床头箱子上)。
通宵手段: 下午回家父母不在,偷偷取出主机,晚上 9 点多按时躺床,闹铃上到 11 点半。
通宵过程: 铃响关门,借着荧光屏的光接上机器。
插曲: 变压器断电一次,险些无法继续游戏,前功尽弃,胶带粘牢,外壳修好。
通宵收获: 5 点砍杀纣王后通关;看到了美丽的日出;最沉的晨睡。
额外收获: 取得第一次上课睡觉成就。
后续: 数日后第二次尝试,不巧老妈半夜 1 点醒来喝水,发现我竟然"关着门睡觉",当即发现,后果暂不赘述……

来编辑部之前真正通宵玩游戏的次数并不多,因为通宵实在是太累了,严重影响第二天的生活,除非是能通关或者取得额外的快乐,否则还不如好好睡一觉第二天再战,因为时间是自己的,只是先睡觉还是先玩的顺序问题罢了。而现在,通宵截稿则是无法避免,因为这是不能自己安排先后顺序的……


▶ 8 位机上的 RPG 光看画面都非常怀念……



战国天下布武

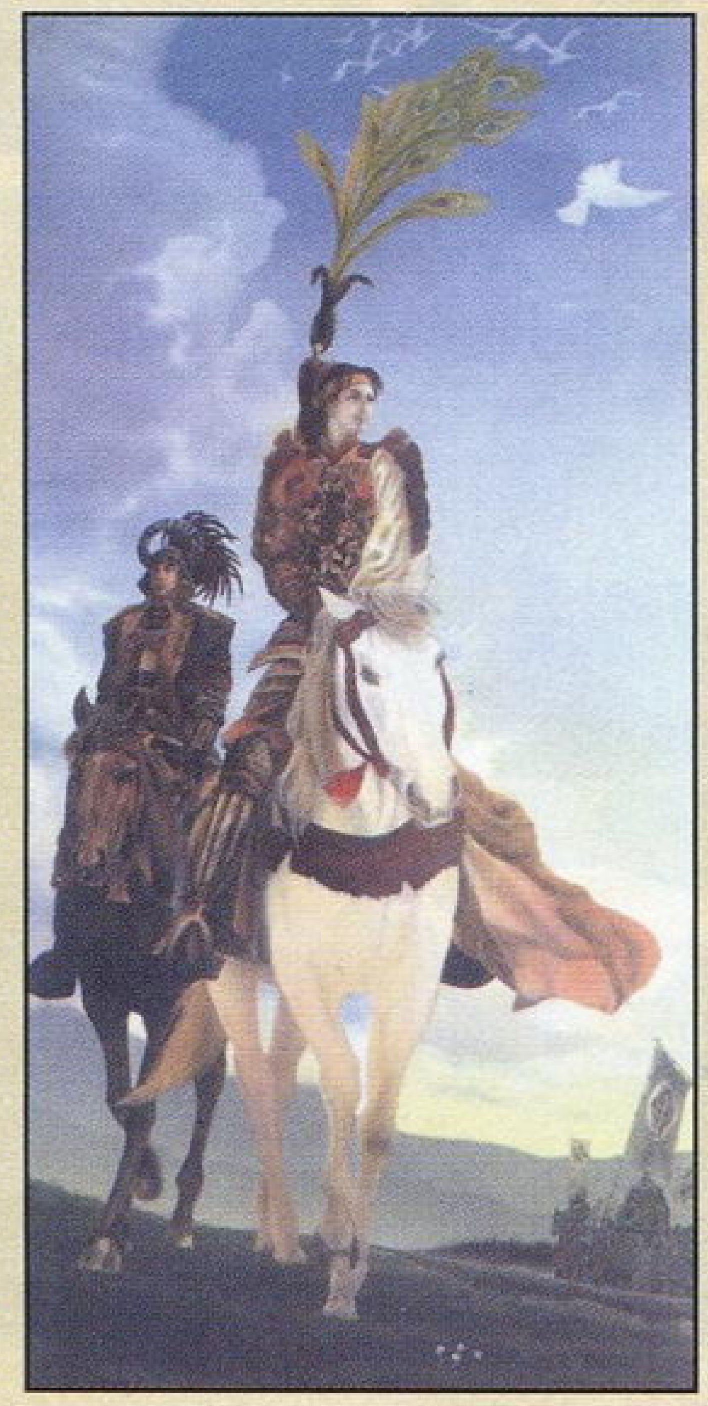
《战国无双 3》还剩下竹中半兵卫没有介绍，《战国 BASARA 3》又公布了大谷吉继，没想到这两款续作都玩了命儿似地增加新角色。这也让我心中有点不安，因为对于一款动作游戏来说，增加角色是一种既简单又讨巧的方法，就算角色性能失衡，一般来说也不会影响玩家对游戏的评价。其实这两大系列的出场角色已经够多了，与其再拼命增加出场角色不如多在游戏内容上下点工夫。



西国无双立花宗茂

立花宗茂，生于 1567 年 12 月 18 日，死于 1643 年 1 月 15 日。是日本战国时代后期的著名武将。他是雷神立花道雪的养子，其妻是立花訚千代。后世的人称其为西国无双、不败之奇将、武神、常胜将军。立花宗茂虽然在日本名气不低，但是在游戏中出场不多，原因在于他前半生的活跃舞台是九州，因此与织田信长、丰臣秀吉等强豪没有交过手。而后期他又没能参加关原之战，从而再次错过了闪耀于历史舞台的大好机会。

与立花家的渊源



▶正子公也笔下的立花宗茂和立花訚千代。这张图很好地表现了两人间貌合神离。

日本战国时期各大名门的系谱都比较复杂。立花宗茂其实是高桥绍运的长子，高桥绍运也有一位名将，他与立花道雪并称大友双璧，是九州强豪大友氏的重臣。只是因为高桥绍运不像立花道雪那样挨过雷劈，所以没有什么传奇色彩。

立花宗茂原名高桥统虎，从小就接受了严格的训练，并表现出过人的才干。立花道雪膝下无子，因此很希望能让统虎过继为立花家的养子来继承立花家。高桥绍运自然舍不得这个好儿子，不过在道雪数度恳求之下还是答应了这一请求。于是高桥统虎就改名为立花宗茂，并与道雪的女儿立花訚千代成婚，正式成为了立花家的传人。

玩过《战国无双 2》立花訚千代的无双模式的人，应该记得开场动画中丰臣秀吉的那句赞美——“刚勇镇西一”。历史上这句话其实是用来赞美立花宗茂的。《战国无双 2》中很多赞美立花的语句，历史上都有记载，不过原本都是用来称赞立花宗茂的，例如“真不愧是立花”、“具备刚仁的第一勇者”等等。

历史上宗茂与訚千代的关系很差，两人长期分居，没有留下任何子嗣。德川家康夺取天下之后，宗茂获得他的赏识而成为了 12 万石的大名。但在此之前与他分居的訚千代已于 1602 年在赤贫般的生活中去世了，死的时候只有 34 岁。看来游戏中立花两口子之间应该是有不少账要算了。

对游戏的展望

从宗茂的生平不难看出，除了宿敌岛津义弘、妻子立花訚千代之外，他与其他很多《战国无双》角色都有交集。其中最值得期待的，应该是他与本多忠胜的故事。宗茂曾经参加过小田原征伐，战后秀吉曾经当众称赞说，“东有本多忠胜为天下无双的大将，西有立花统虎为天下无双的大将！”“西国无双”这个称号就是这么来的。事实上两人的关系也非常不错，德川家康正是通过这层关系才把宗茂收为己用的。游戏中恐怕还会增加一个外传，用来表现东国无双和西国无双谁更厉害吧。

立花一族在军事上有不少独创发明，宗茂深得真传，包括三倍速铁炮集体射击、影流长刀斩入部队、投枪乘入战法等等。立花家还有祖传的三宝器，分明是下黑之旗、血染铁扇、吉光骨食，其中吉光骨食是镰仓时代的著名短刀，相传是源氏秘宝之一。不过游戏中的立花宗茂却是手持西洋剑和盾，那么武器估计也是乱编的了，真是可惜。

戎马生涯

立花氏的主子——大友氏是九州的大名。九州虽然不大，但是上面林林总总的大名也有十几家。大友氏因为部下得力，逐渐战胜九州其他势力而成为强豪，立花宗茂 12 岁就上阵，为大友氏出了不少力。不过大友氏比起九州另一股强大的势力——岛津氏还是差了不少，岛津氏野心更大，自然视大友氏为统一九州路上的眼中钉，两家频频爆发战争。当宗茂 20 岁的时候（1586 年），岛津氏大举袭来，大友氏的当主大友宗麟前往大坂晋见丰臣秀吉，希望以自己的领地换来援军对付岛津氏。而此时岛津大军已经席卷筑前地区，宗茂的生父高桥绍运在岩屋城以 800 人抵挡岛津氏 5 万大军达两周之久，最后还是壮烈牺牲。在《战国无双 2》里立花訚千代和岛津义弘有着不共戴天的关系，就是因为岛津氏杀死了自己的公公，当然游戏里没这么说……最后丰臣援军终于抵达，岛津军不得不撤退。

次年丰臣秀吉开始了九州征伐，这也是《战国无双 2》里立花訚千代的第一关。立花宗茂担任筑前军事总指挥。尽管军中名将云集，但宗茂依然有着抢眼的表现。他以先锋军的身分一口气连下十余城，并多次打检岛津军，此外他又能为岛津降将争取权益，不因为其宿敌的身分而有丝毫怠慢。因此在岛津氏降服之后，秀吉赐予宗茂 13 万 2000 石的领地，成为直属大名，并赐姓羽柴，获赠“九州之逸物”的奖状，还被评价为“刚勇镇西一”、“忠义镇西一”。

此后宗茂在自己的领地里取得了不错的政绩，日军侵朝的时候他也参加了战斗，是最后一支撤回日本的军队。关原之战时，尽管形势对德川家康有利，但为了报答丰臣秀吉的恩情，他毅然加入了西军。不过在关原之战开始前，西军的近江大津城城主京极高次突然叛变，西军主帅派宗茂等将出兵围剿。尽管众人顺利攻下了大津城，但西军也在关原吃了败仗，于是众人只能撤回自己的领地。



▶《太阁立志传》里的立花宗茂，这么看的话倒是蛮像《无双大蛇》里的源义经……

为了避免领民的生命财产受到威胁，宗茂后来向家康投降，之后成为一名浪人。家康一直都很欣赏他的才华，1604 年通过本多忠胜将宗茂召于帐下，并恢复了他大名的身分。在大坂城之战里，宗茂只是作为德川秀忠的军事顾问和旗本大将，虽然没有亲自上阵，但依然展现了他的军事才能。江户幕府创立之后，宗茂一直身居要职，活了 76 岁才因胃病而去世。



▲《战国无双3》里的立花訚千代究竟会和立花宗茂擦出什么样的火花呢？不会还要加入訚千代招夫的狗血剧情吧……

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

正如上期在“读编往来”栏目中本刀所说，加上这期刊登的6幅画稿，“10月11月双月最佳作品评选”所有入围作品就都到位了。在大家拿到杂志的时候，本次双月评的投票帖应该已在游戏城寨网站首页置顶。届时，将有24幅风格各异的画稿等待网友的评判，大家不要挑花了眼哦！另外，最近突然有不少朋友投铅笔稿过来，平心而论，在这些稿子中，基本功不错的大有人在。不过，与彩稿相比，同样水平的铅笔稿在表现力上会逊色很多。因此，在这里需要提醒各位有意投稿的朋友尽量发彩稿过来，而且最好是连人物带背景绘制齐全的。期待你的作品！





北京·陆云霏

一张日本战国背景的原创作品，看惯了“以戏说历史为己任”的同类题材游戏中的角色，画中人物的造型可谓似曾相识。不过作品对色彩的把握非常到位，华丽且自然的色相变化是最大的亮点。



深圳·郭立刚

若不是人物手中特色鲜明的双刀，单看打扮，估计就连很多猎人朋友都难以确认这竟是《怪物猎人》同人作品。再加上作品采用独特的Flash上色，能一眼就认出这身忍者套装的，恐怕就更是凤毛麟角了吧！

上海·许建闳

眼前这位性感妖娆的蛇蝎美女是男爵夫人，《特种部队》动画中反派头目眼镜蛇司令的得力干将之一。在电影版中，她的造型更加年轻，同时也更显青春妩媚，当然也少不了邪气。而这些，都在上面这幅同人作品中得以忠实再现。



南京·kazuya

擅长绘制硬派作品的Kazuya的创作对象通常都是豪鬼、再生侠之类。而这次出现在他笔下的春丽，却也能融柔美与强悍于一体，别有一番风味。此外，恰到好处的夸张体态也是看点之一。



上海·陈钟文

你知道“《街霸》系列”中泰拳达人沙盖特胸前那条骇人的长疤是怎么来的吗？隆用升龙拳给打的？别逗了，赤手空拳怎可能把人伤成那样？事实上……大家直接看图吧！电锯枪当凶器，很合理也很合逻辑吧！



广州·shllow

来自PC经典作品《幻世录2》的超怀旧同人画稿。对于该作，从90年代末开始接触PC游戏的老玩家应该有一定印象。看，画中少年布莱特在邀你一起回味当年的并肩战斗的岁月呢！

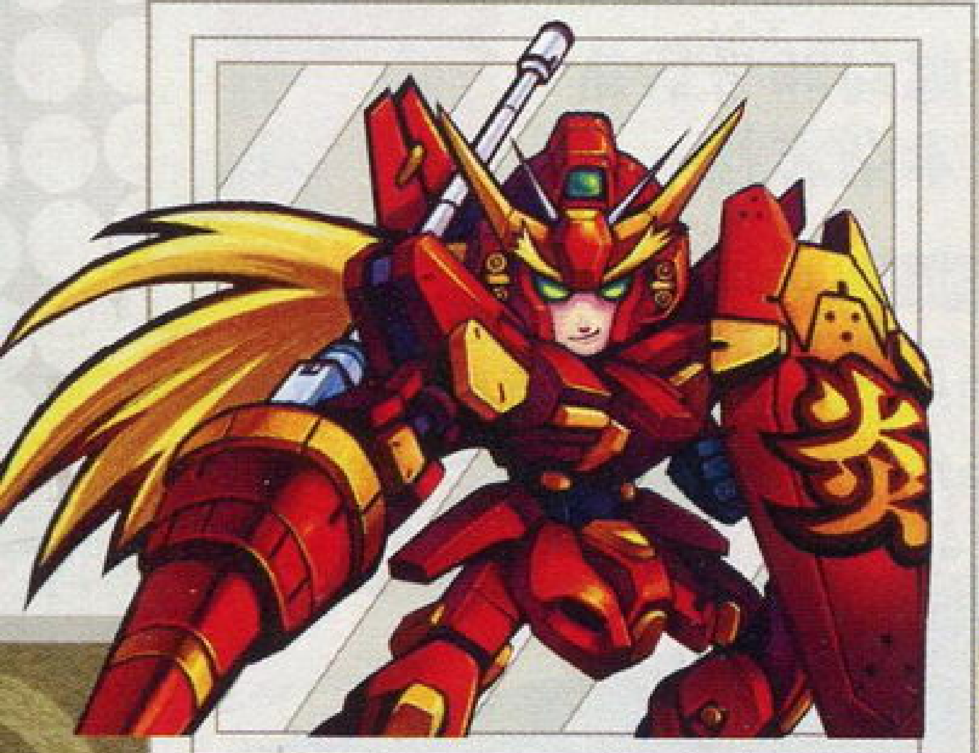
投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

惠州 小猪：非常满意的是在TGS介绍各个游戏新作时都乱入了小编们作怪，扮的角色都很喜欢，有神似的，也有搞笑的，希望以后继续看到这样的趣味设计。

（一刀回复：能够得到读者朋友的肯定，我们倍感欣慰！要知道，为了给读者创作这批插画，我们的两位画手加班加点连续奋战了十来天呢！）



本期博客 **炎骑士**

编辑部落

EDITOR'S BLOG



写在前面 FOREWORD

射击是电子游戏中比较“古老”的游戏类型。从最早的点阵图到随后的强制卷轴飞行射击游戏，再到后来的动作射击游戏、光枪射击游戏、主视角射击游戏乃至模拟飞行射击游戏……

提到射击游戏，那么自然少不了枪。从目前最火的《未知海域2》到即将发售的《使命召唤 现代战争2》，无不是围绕着枪来做文章的。喜欢枪是男孩子的天性，当雄性的好斗本质与电子游戏对竞技元素的需要相重叠时，枪械在游戏中的出现就成了理所当然的事情。既然我们之中的绝大多数人都没有或者很少有机会摸一摸真枪实弹，那么也就只能寄希望于虚拟的电子竞技了。好好在游戏中过一过干瘾吧！

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：枪与游戏，游戏与枪

【2009-10-19 10:49:38 By：九兵卫】

炎骑士明显是不玩角色扮演游戏的，要知道在这类游戏里面，通常就算是再厉害的枪也是最弱的一种武器，所以嘛……

RE：枪与游戏，游戏与枪

【2009-10-19 10:56:52 By：脆薯条】

其实，像我们这样接触到“枪”的人一定不在少数吧，炎骑士的经历也和我一样。小时候看到电影中的各种名枪，长大后再到游戏之中亲自体验一把，那种感觉真得是太棒了！

最近发表 LATEST TOPICS

编辑部生活的点点滴滴

脆薯条发表于 2009.10B、11A（总第236-237期）

小病是福

晴天发表于 2009.9A（总第233期）

童年、游戏与枪

炎骑士 发表于

2009.11B（总第238期）

童年玩枪

男孩子在小时候大多喜欢玩枪，相比之下，我应该算是幸运的一个。因为父亲年轻的时候是刑警，所以我在两三岁的时候就经常拿他的配枪当玩具（当然都是卸下子弹的）。当时的我自然不会去注意这些枪的型号和细节区别，反正都是枪，我的一双小手根本没法握起这些手枪。印象最深的是五四式手枪，因为它的尺寸最大，托在手里沉甸甸的。后来，因为父亲调转工作回地方，我也就再没有接触过枪。当时年纪还小，所以没有机会尝试真枪射击，这也算是我童年留下的一丝遗憾吧。不过，在七岁那年发生的一件事却给我留下了很深的印象：

一个星期天的下午，我跟父亲正在院子外打羽毛球，这时突然从不远处传来一连串清脆的爆裂声，当年的职业习惯让我老爸迅速辨别出这是枪声，然后一把将我搂在怀里紧贴着墙。与此同时，一名腿上似乎中弹的男子一瘸一拐地从我们父子身边跑过，他身后有一个警察在拼命追赶，手里握着一支手枪。事后听老爸说，以国内的情况，如果当时那个被追赶的男子不是被通缉的要犯，那么持枪的警察绝对是个冒失的新丁，不然在居民区随意开枪的后果可是非常严重的。

从感性认识到理性认识

前面说了，小的时候摆弄真枪完全是把它当作玩具。印象之中，有一次还因为不小心搬动击锤（握把上方枪筒尾部的那个“疙瘩”）把手指夹伤。再后来，跟着街坊邻居家的一帮孩子们开始玩“警察抓小偷”的游戏，为了手里能够有个像样的“家伙”当道具，我也没少缠着父母买玩具枪。当时最流行的玩具枪是一种具有类似真枪击发结构的玩具枪，里面甚至还可以安放火药、但也仅仅局限在能够借助引爆火药来发出响声，不可能像现在的仿真枪那样射出塑料弹丸。这种玩具枪按照做工和材料也分为好几种：最差的是用廉价塑料做的，好一点的则有金属做成的枪身框架，最好的自然是全金属制作而成、也是最贵的那种，一支要卖十几、二十几块钱。以当时的工资标准（上世纪八十年代末），这样一支玩具枪的价钱足以让父母为孩子购买时犹豫好半天。小时候因为调皮捣蛋，父母硬是狠心没给我买，后来还是爷爷在过年的时候给我买了一支。但没过几天，我揣着这支枪跟小伙伴儿逛街机厅，不慎把枪给弄丢了。好家伙，玩具丢了不算，还是因为偷偷去游戏厅才弄丢的，这二罪并罚，害得我跪了三个小时的洗衣板……

尽管电子游戏中很早就引入了枪械的元素，但真正能够在游戏中使用真实的武器，那还是要等到PS和SS主机出现之后。上了中学之后，接触的游戏开始从传统的清版动作游戏转向早期的3D画面的游戏。我也是在这个时候开始接触《生化危机》和《潜龙谍影》等游戏的。显然，游戏中出现的真实枪械重新点燃了我对枪械的那份兴趣。记得当年初玩《生化》的时候，因为并不了解武器的性能差异，所以不知被丧尸啃死了多少次。后来听说在游戏中可以得到一支威力奇大的“麦林”手枪（国内攻略本上的翻译），足以对猎杀者造成一击必杀。因为好奇心，开始对“麦林”二字产生了疑问。手枪就是手枪嘛，怎么还有这么怪的名字。后来在一个偶然的机会下才知道“麦林”是英文单词“magnum”的音译，指的是一种大号转轮手枪子弹。以前只知道手枪和步枪的子弹是有区分的，原来仅仅是手枪的子弹还有这么多名堂。那么有没有比麦林手枪威力还要大的手枪呢？好奇心促使我继续琢磨下去……。中学的时候，父母允许我订阅一两本期刊，算是让我了解一些课外知识，于是我又开始购买和阅读各种军事杂志。虽然当时还没有网络，但经过几年看杂书的积累，我开始对各种枪械有了更深层的了解。

游戏与枪

游戏中的枪械越来越贴近真实，这是玩家的福音，也是时代的进步。去年的《潜龙谍影4》堪称是变相的枪械博物馆。在即将发售的《使命召唤 现代战争2》中，玩家可以使用的枪械种类也将会达到系列历史之最。这两款知名大作尽管在玩法上有所区别，但对于各种枪械的性能表现却都非常贴近真实。不过凡事都有例外，比如《生化危机》，这个系列中的最抢眼武器非前文提到的“麦林枪”莫属。以至于除了普通手枪和霰弹枪之外，其他武器的真实性能都无法在游戏中得以体现。记得在玩《维罗妮卡》的时候，游戏中可以获得一支AK-47。按理来说，有着“突击步枪之王”美称的AK-47肯定有着不俗的威力，但谁能想到这支枪在游戏中却连对付猎杀者也显得非常吃力。“《生化危机》系列”一向对连射类枪械有着不公平的待遇，这样做的原因究竟是什么，恐怕只能去问Capcom的人了。游戏中的枪械究竟要多么“真”，玩家和游戏开发者对于这个问题其实都应该很清楚：在精确度和射速等方面贴近真实就可以了，而在诸如装填弹药速度等细节上则没有必要过分去追究。因为游戏毕竟还是游戏，不是模拟靶场训练。对于喜欢枪的游戏玩家来说，我们所追求的，其实只不过是那种无限接近于真实的感官刺激而已。

▲出自比利时FN公司的SCAR步枪极有可能将在《COD MW2》中大出风头。



读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■上期TGS合刊的光盘中原本附赠有Level-5 TGS 2009三大NDS游戏试玩版，但在交厂时发现光盘容量超标，不得不将其删除。由于杂志印刷周期的关系，目录上没能及时把这条说明删除，给大家造成了不必要的困扰。在此我们向大家致以诚挚的歉意，我们会在下期杂志（239期）中补送Level-5 TGS 2009三大NDS游戏试玩版，希望大家体谅。

■《未知海域2 纵横贼道》成为了最近编辑部内出现频率最高的游戏，小编们几乎人手一份，还有人为了本作购入PS3，令编辑部内的神机教势力大为膨胀。总之，“流行游戏”中漫溢的赞美词相信已经足够向大家说明目前的盛况了。



本期流行游戏 What's In

未知海域2 纵横贼道 PS3 （9人）

自从玩过这款编辑部公认的神作之后，我突然觉得其他次世代游戏的画面跟PS2时代的游戏画面都没啥两样了。

——被《未知海域2》超强游戏画面所深深震撼的炎骑士

玩了《未知海域2》，后果很严重。导致我现在看什么游戏都会觉得画面下降了一个档次，唉……这不是好事情。

——ACE飞行员

神作无所不神。

——被游戏每个细节感动得不得自己的纱迦

铁拳6 PS3/X360 （7人）

有了《铁拳6》，编辑部的大电视从此以后中午终于不再闲着了！

——众小编激动不已

GT赛车PSP PSP （3人）

快把你的车拿出来分享！

——到处找人共享车辆的雷电一直跟在其他人身后嘟囔着

杂志相关

Email 风雨中的光辉：对236·237期攻略透解里的《薄暮传说》攻略有些不满。

1.游戏过程中有许多分支剧情是可以学得新技能的，而且有些有时间限制，错过了就学不了了，比如在打完幽灵船去斗技都市时，中间回到帝都 ザ－フィアス触发剧情尤利会习得虎牙破斩，诸如此类的还有很多。

2.《薄暮传说》的世界地图很乱，光靠语言很难找到地点，希望能补完一张世界地图，如果小编不嫌弃，我的附件里带有世界地图的图片，希望能在下期“问题小卖部”中补完。

首先对你提出的不满我很理解，不过由于篇幅的问题不可能一期就把所有的支线都上完。除去流程以外，只能挑一些比较重要的东西了，在有大篇幅的条件下（例如PS3专辑）肯定是会把所有分支都补完的，还包括一些后期研究等等，所以……请你见谅。

Email 范敏：我对于TGS影像的建议是在介绍展台时左上角加上“小地图”，就像《MGS》那样。不然小编只在口头上说某某展台对面是啥啥展台，今年规模这么大，太抽象了，如果有个小地图就方便知道展台位置和规模占地多少了，这样比较生动些。

关于小地图的建议确实不错，这样就更有“东京大冒险”的气氛了。

Email 金龙哲：我是朝鲜族。看了合刊上的《战国天下布武》后，就加藤清正的问题我问了我的父亲，他反问：“加藤清正是谁？”我告诉他加藤清正是丰臣秀吉时期日本入侵朝鲜的将领，并问这与狗有没有关系。我爸的回答把我汗了：“还是伊藤博文更著名！”

看来说“加藤清正即狗”的说法果然有些问题，感谢提供考据！

惠州 陈小斌：每次都可以欣赏到“游风艺苑”的精美图片，别处是很难找到的，但不满意的是小编们这些可恶的家伙却从来不把它们放在光盘中让我们珍藏，太可恶了。

“游风艺苑”中的作品都属于画师原创，如果不经得作者本人同意就随意送出去当然是不可以的啦！不过如果是想看游戏美图的话，我们也会不定期地在Gamehalo的光盘中送给大家，就请你期待吧！

Email 王员：之前一直想给杂志提供一些有建设性的建议，不过都感觉不够成熟。不过有一点应该是可行的，就是关于光盘的制作格式。现在的游戏都已经进化到16：9的宽屏幕时代了，宽屏电视也很容易买到手了，而且TGS2009也是以16：9格式摄录的，为什么还要制作成4：3格式的光盘呢？看着屏幕上下的两条黑边，实在不爽。

DVD中的部分视频已经采用16：9的方式，但某些游戏如PS2和NDS上的作品还是老的4：3画面。而且上下两条黑边也是用来加字幕的。

本期读者语录 贵阳 吴星宇：对今年的TGS报道绝对满意，游戏、美女——收获，尤其是多边形大哥真是艳福不浅啊，左边一个右边一个，居然还能这样淡定，是我遇到早就鼻血哗哗的了，呵呵！（玛娜回复：你要是和多哥一样一年去两三次游戏展会，相信也会非常淡定。）

读编交流

Email 442049124：236·237 的“读编往来”中看到某人饿了一个学期的中午饭，买了个 NDSL 但不久就露馅了。相比之下我朋友买 PSP 就高明得多，他先买了一个山寨版的 PSP（就是 MP5），没事就拿着山寨货在父母面前晃来晃去，等学校收伙食费的时候，把钱贪污了买了 PSP，那个山寨货就丢给了我，从此就光明正大的玩 PSP 了。

结果明明是你赚到了嘛！

Email 吴家明：最新一期 UCG 已经看完，看到最后知道原来脆薯条也是米仓千寻的歌迷。6 号那天演唱会我也去了，坐第二排，那晚对所有米仓千寻的歌迷来说真是——最高！不知道脆薯条小编那天有没有有赶得上，希望来年米仓会再来，到时候我们这些歌迷将再度升温！

他倒是很想去，不过因为加班而没去成。不过也幸好没去，因为米仓千寻回国后就确诊得了 H1N1 型流感……否则说不定编辑部就全灭了……

Email Klose：一天下午我放学归家。在校门口看到了我们的年轻的化学老师的手上竟然握着……握着 235 期的 UCG！正是这次偶然的机会让我邂逅了可爱的“拉瓦锡”（他的绰号），感觉很棒啊！（咱俩都是纯爷们，别想歪了。）在与拉瓦锡的交谈中，我知道他以前也会去街机厅抽《街霸》，与死党玩《实况》……说到这些的时候，他的脸上荡漾着美好回忆的涟漪（好幸福啊）！总之，我喜欢跟拉瓦锡聊天，讨论 TVGAME。更重要的是他启发了我，适度游戏对身体、学业完全无害！我要努力学习拼命玩！让生活的种子在游戏与学习的灌溉下茁壮成长！

其实呢，随着纱迦这一代人逐渐成长起来，并进入国家各个部门之后，全社会对于游戏的接受度肯定会上升，可以预见的是到未来玩游戏就和看电视是性质相同的事情了。所以说，明天是美好的。

myheart-pshk：这是我购入 PS3 之前（半年前）发生的故事，当时我捧着已成骨灰级的游戏古董机（MD）去乡下的表哥家里（是他向我借的），没有借 PS2 给他是因为担心会被他弄坏！结果也就可想而知了，几天后姨母告诉我自从机器进驻家里后，表哥连续几夜玩到下半夜，而最令人感到震撼的消息就是一台小小的 MD，表哥竟可以发动整条村的人（包括邻村）到他家里狂玩格斗《幽游白书》，实在佩服！但机器可就彻底报废了，很是无奈！

先借 MD 很明智，如果把 PS2 借出去的话，相信表哥发动的人数家里一定装不下了。

Email 天空中的云：年底都是大作呀，作为一个 SONY 饭日子真是不好过，没钱就是悲剧……莫非真的要等春节以后才能入手？人生果然像橱柜一般，里面布满了杯具的说。

佳木斯市 小鱼：UCG 各位小编好，首先我要祝 UCG 所有小编身体健康，工作顺利。其实我看 UCG 已经好几年了，但只写过几封信，我很羡慕小编们，羡慕你们的工作环境，你们的工作气氛和你们的为人，因为你们的工作环境真的是中国数百万玩家梦寐以求的，你们可以第一时间玩游戏、看游戏、评游戏，真的是让太让人羡慕了。而且你们还有什么观影团、K 歌团、WE 团等等，感觉很有意思。说到底我也是个游戏玩家（ACT 和 A·RPG 达人哦），但现在我还没有步入次世代，但我还是买 UCG，因为这是我的生活，作为一个游戏人我还是深爱着游戏文化，我想 UCG 中也有很多小编和我一样吧，把游戏当成生活，一种美好的生活。不光是你们，天下玩家都是一样的，我默默支持 UCG 那么多年了，感到我们之间的距离还是很近的，呵呵。

就拿我来说吧，其实我的情况还真和你差不多，当初也是一直购买 UCG 的，觉得编辑部的生活很令人向往，直到自己踏进这个编辑部才体会到，把游戏当成生活真的非常不容易啊，平时能和其他编辑一起联机渡过快乐的时光。在这里也希望你早日步入次世代，然后就可以和我们一起联机啦，距离什么的完全不是问题嘛！

Email tao672630083：这期 TGS 合刊非常满意，制作得很有特色，用大冒险的方法使合刊的最新新闻和信息一目了然！在这里我祝福 TGS 幸运读者和小九，可以亲临我们所有玩家的圣地 TGS！你们太幸运了！还有一件事，多哥在“小编寄语”里说了原以为温泉应该都是热的，结果在这里找到一个“爽快汤”，里面是冰水（可惜回国之后就再也享受不到了），其实国内的温泉度假区也有跟多哥所说一样的“爽快汤”。有空可以去去看，也是个编辑部度假的好去处！不妨组一个编辑部度假之旅！能消除平时工作的劳累！是个不错的选择！

俗话说醉翁之意不在酒嘛，在日本泡温泉其实主要是感受异国情调而已啦！不过说到消除工作劳累，小九觉得有一个更直接更有效的方法——睡觉……

Email 姜祎姝：其实我不是什么骨灰级游戏玩家，一向是我玩我的，业界发生什么事与我无关。不过 E3 的时候凑热闹看了一下直播，顿时泪流满面，虽然有被 Natal 震撼的原因，但更重要的是，我记住了小岛秀夫这个名字！之后我四处寻找 E3 的录像，就是为了多看几眼 E3 上的小岛，因为网上的照片真是让我不敢恭维。那天找到之后给我那个控俊美系的姐姐看了一眼，她都愣住了，承认小岛帅啊。话说他刚出现的时候我还以为他最多三十出头呢。看来人的岁数果然是不能靠外观来判断啊，比如说我初二的时候去网吧，老板娘问我大学有意思没有……

小岛秀夫的确算是游戏制作人里比较帅气的，和他操劳的工作比起来，让人不得不佩服他的保养秘籍（很想知道方法）。另外和你老是被别人误解为年纪较长相比，晴天每次去理发总会被老板问现在读大几了，一样的囧得要死，最后为了不让老板失望，我还会随便编点“大学故事”给他听，连理发的时间都不忘记创作，呵呵～



Email bin chen：看到以前书上说乱拳打死老师傅现在终于深刻的体会到了，以前和朋友打格斗游戏基本也可以算是小半个高手了，没想到最近和老婆一起打《灵魂能力Ⅳ》的战绩真是惨不忍睹啊，10 盘 1 胜的概率真是让我打得经常想摔手柄啊，看来在格斗方面老婆要比偶有天赋啊，以后应该更好地加以培养培养。

新手玩格斗游戏时误打误撞赢了几回是很常见，不过 10 盘 9 胜可就不光是运气了，还不快快担任起培养明日格斗之星的光荣任务？当然了，我们也不排除另一种可能——那就是，在游戏里被打总比之后真的被老婆打好……

Email achung2：236-237 合刊的“多边共享区”关于 Bungie 成员去玩《未知海域 2》试玩的文章，让我看到了一个精英开发团队所应该有的灵性和器量。作为他们，肯定是永远把追求更好的创意理念放在第一位，然后才是谁是他们的 BOSS。对于更好的，更优秀的作品，都会抱着欣赏，玩赏和赞赏的态度，我想所有的优秀游戏开发团队都会有这样的素质和情操的。换句话说，如果 Bungie 开发了一款同样能让顽皮狗侧目的游戏的话，他们大概也会不顾一切到微软展区排队试玩的。因为他们都是精英！我没有 PS3，所以对这款游戏并不是很关注，而且个人也并不很喜欢“《光环》系列”，但通过这件事，我可以确认这两个团队都是最棒的开发团队，他们做的游戏也是最有活力和让人喜爱的，因为他们没有门户，没有阵地，他们都有“凡所可用，皆为我用”的气派！

其实厂商之间的竞争本来就不像我们想得那样激烈，很多人可能都不知道吧，SNK 和 Capcom 的格斗部门就是好朋友，不然哪里来的《SNK 对 Capcom》和《Capcom 对 SNK》。而《铁拳》和《VR 战士》的制作人员更是经常一起下班喝酒，据说《铁拳 TT》这个点子就是 SEGA 的人帮忙想出来的呢。

Email Cevil：UCG 能不能搞一个 Cosplay，让每一位小编扮一下自己的动漫形象。我倒想看看炎骑士先生是扮高达还是疯兔，当然不能错过玛娜姐啦！（独白 YYING）

炎骑士论身高可以 Cos 高达，论气质能 Cos 疯兔。

本期读者语录 贵阳 王士吉：写这封信的时候，我已经开始我崭新的大学生活了，不过由于不熟悉周围的环境和人，我暂时还不敢把掌机拿出来玩（怕被偷！）希望可以尽快开始我的掌机生活。（玛娜回复：虽然读者来信中有时会出现一些主机被盗的信件，不过毕竟是少数，希望你可以早日在新的环境中感到安全并开始自己的掌机生活。）

Email Bo 姐姐：看来 Gouki 去完东京之后，又取得一个成就，那就是“Capcom 原第四开发部制作人收集计划”恭喜恭喜啊。

谢谢。并且还要强调的一点就是，在和神谷英树合影之后，《猎天使魔女》喜获日本媒体的 40 分满分评价，我是不是还要再拟定一个“满分制作人收集计划”呢……

Email pipoc：个人觉得像脆薯条这样既爱 GAL game 又爱 FPS 的玩家其实在男性玩家中大有人在，或者同时喜爱两者的才是纯爷们、铁血真汉子（笑）！不过介于两者的玩法或核心系统差别实在太大，实际操作可能有点困难。我就是习惯了 FPS 的快节奏而实在无法忍受 GAL game。不过我相信未来究极的游戏体验中，两者终会结合。关键的关键就在游戏节奏的把握以及一个优秀的剧本。试想一下，在赢得一场紧迫的生死大战后，可以有位红颜知己通过对话来缓和一下紧绷的神经是何等惬意的事，当然节奏要把握好，别让爷们误了“战斗”的正事。

哎！同学你的话说得太好了，生我者父母也，知我者同学你也啊，美少女游戏和打枪游戏兼得才是硬道理啊，看得出你也是行家嘛。

Email petefong：前些天进入百度的“战神”吧，你们猜我看到了什么？不是奎爷的英勇身姿，而是一些关于某部同名台湾偶像剧的内容，而吧里的主要人物自然是一群花痴小萝莉。我看到一帖的标题是“《战神》评分”，我想这回该是战神游戏的评分了吧，没想到还是这部偶像剧的，我彻底无语。真是“萝莉如此美娇，引战神奎爷亦折腰”啊！

只能怪“战神”这个名字太常用了，其实应该哭泣的不是奎托斯，而是真正的战神阿瑞斯啊，现在还有几个人记得他……

八卦角

由于《末知海域 2 纵横贼道》的风潮席卷整个编辑部，这个游戏也成为了大家平时茶余饭后的谈论焦点，根据最近小脆我的观察总结，大家都对这个游戏有着浓厚的兴趣，甚至游戏中的一点小细节都不会放过。下面截取一段搞笑的对话。

我刚通了 HARD 难度，感觉德雷克真是无所不能啊，他以前究竟是干什么的呢？

神作真的是无所不神啊！其实我认为德雷克以前是专门送煤气罐的。下了火车，在雪地里与敌人交战的时候有人无意发现的，原本受伤走得很慢，但是提了个煤气罐却意外地精神起来了，走路都变快了！

德雷克去村中送煤气，结果遇到了气霸，不让他送这个地区的煤气……原来这就是本作的开始啊。

还好是尼泊尔，我们的煤气罐比这个大多了，累死他也拎不起来的，何况单手扔出去……

其实最终 BOSS 喝了那个什么水之后还会说中文！例如“还跑？！给老子站住”之类的话。

广东 曾子燊：多哥的小编形象里背后的包里面是啥东东呢？有时，我想是小多多的婴儿奶粉；有时我想是次世代的游戏碟和游戏机；有时我想是装满了 UCG 和小多多分享；有时我想多哥上次搬家的家具；有时……哎呀，多哥告诉我到底是什么东西吧？！

不要被外表所蒙蔽了。你说一个上班族平时上班手里要拎什么东西呢？我只是把公文包换成了一个口袋而已。至于出差的时候，自然就换成证件、掌机、笔记本之类的啦。

成都 隐藏悲伤：我在 UCG 合刊中看到小编们 COS RPD 小队很像嘛。但仔细一看，不对！怎么左上角的 ACE 飞行员怎么脸红？难道……？

YY 中：在一个非洲的小村庄里，由小编们组成的丧尸灭杀队正在疯狂地虐杀丧尸 ing，突然负责殿后的 ACE 飞行员看见一个美女丧尸正在向他一步一步地走来，他心想：“嗯，好久没看过美女了（上一次是在 218 · 219 期），反正打死了也是浪费，等他走近了才打吧！”于是 ACE 飞行员就如痴如醉地看了起来……结果等那个丧尸走近了以后正要开枪的时候，结果发现枪里没了子弹……噗嘶，只听一阵惨叫，鲜血四溅，A 型 B 型 AB 型 O 型都有……

我觉得全文的精华在于“上一次是在 218 · 219 期”这句，看来你一定是 ACE 飞行员的强力粉丝！

Email anyucg：看看多边形身边左拥右抱的各色佳丽，及其她们笑容下的茫然……此时此刻，我体会到了 SHOWGIRL 的不容易：听着“火星语”，还要临危不乱……相比于光荣和微软，Capcom 和 SE 的小姐可能还要欣慰一些，至少从只言片语上知道有在说她们……话说多哥回家有没有被多嫂勒令坦白啊，呵呵。

我替多哥打抱不平：常在河边走，哪有不湿脚！

Email mylove-psjp：现在我可以肯定的是，我所在的县城里次世代主机的用户确实很少！一年多前还能在游戏店里看到 X360 的 D 版游戏，但现在一张碟都没有了，店里最高级的游戏机也就是 PS2，次世代主机用户已知的只有 X360 一台，Wii 一台，连 PS3 也是一台，（黄金比例 1 ∶ 1 ∶ 1）想找人联机及交流真是太难了！我想我和我朋友三人就是郁南县城里的三巨头了！我现在已有 PS3 游戏 5 款了（半年内），准备 2010 年春节前再购入 3 款游戏使总数达到 8 款，我想拥有 PS3 的自己会是这个小县城惟一的游戏暴发户兼正版游戏用户了！

混杂着炫耀兼无奈的复杂感情的来信啊，不过有句话叫做没有条件创造条件也要联机，从现在开始向周围的朋友们进行推广还不算太迟哦。



Email 朱禹霖：我最近看了《猎天使魔女》的最新宣传片后，突然觉得女主角很像我初中班主任， 特别是那眼镜。

话说贝优妮塔确实有一丝御姐教师的气质，代表所有男性玩家羡慕你一下，啥也不说了，求图求真相。

延吉 酉告走召：我是个英俊的青少年，热爱 Video Games，同时热爱 SONY，本来今年中考后若能考进理想的学校就能买一个 PS3 和三个游戏了（《生化 5》、《街霸 4》和一个待定），可惜最后差了 1 分交了八万大洋进来了，所以我不能辜负父母的期望，更应该好好学习（虽然这信是在语文课上写的……）。PS3 只能自己买了，还好有薄版给我减轻了不少压力，到这里，我希望面临中考、高考的各位朋友们分清主次，不要让自己感到遗憾。

愿望是好的，但是你括号里的话太没有说服力了啦！

Email Bo 姐姐：问一下编辑部有没有被蝙蝠侠耍了的人，打稻草人的时候，你们有没有被花屏吓到啊，还好我先看了攻略再玩……不少人都中招了。

说个小插曲。就在看到你这封信的时候，光盘厂突然打来电话问：“你们那个碟有花屏啊？”Gouki：“哪一段？几分几秒？”光盘厂小妹：“《蝙蝠侠》那段，具体是……”Gouki：“哦，这个正常。”小妹：“花屏也正常？”Gouki：“就是这样的。”小妹：“那错了别又扣钱呀！”……

Email tsc1994：TGS 上 SONY 可是主场作战。但是 SHOWGIRL 质量还不如微软。不应该啊。要我说直接从 SONY 娱乐部门弄几个来，为自己母公司的母公司的子公司服务一下。虽说 SONY 的明星阵容不如 avex trax 豪华。但是人气至少也比平野绫高，更不用说微软的普通 SHOWGIRL 了。想象一下中岛美嘉、伊藤由奈陪你试玩。那队得排到门口去。倘若 SONY 明年开窍的话。我一定不计成本地光顾 TGS 的 SCE 展台！

不计成本 +1——本人是伊藤由奈 FAN！不过对于游戏迷来说，大概只有《龙背上的骑兵》和《时间空洞》的 FANS 才知道这两位了吧？动漫迷倒还好点儿，毕竟看《NANA》和《高达 00》的人不在少数。

本期读者语录 汕头 林少忠：翻开 UCG，第一眼就看到 4 ~ 5 页那挺有创意的各大主机航海地图，而且连幸运读者都有个人形象了，是想累死画师吗……
（玛娜回复：这次画师确实是很辛苦，不过最重要的还是让读者满意啊。）

Email Lipprint：请问纱迦是周几值班呢？请问怎样才能收到他的回信呢？我最喜欢他的！当然其他小编也超喜欢的，本来对新来的炸薯条不太熟，但是回了我的信所以也超喜欢他了，嘿嘿！

嗯，其实很多读者来信都是直接称呼我为“炸薯条”的，很好很强大。另外，纱迦值班神出鬼没，没有固定的时间。

上海 曾文峰：终于到大学了，而且班上都是宅男（日语班），这叫个天天联机，天天看动画（学校提供网吧看日美剧动画什么的……）。但只有一个问题，我是个宅，而且是正宗的，但我这学校男女比例可能是全上海数一数二了，身边时不时穿过好几个女同学，而且有些打扮得挺漂亮的……我高中同学都说我有福，但对于一个宅男来说……算了，小编有没有什么法子救我……

宅男也需要有春天呀，不要犹豫，加油奋进吧！记得把追求幸福的过程全部记下来呀，以后没准还能出本《真宅男》、《日语男》之类的Blog书改编电视剧呢。

Email xinmatuo：苍天啊！都10月18了，怎么10月B还没来。至十一节后手持10月A时，便对TGS期待满满，今天早上趁课间操间隙就溜号出来，垫步提臀地直窜报刊亭。正气凛然地问亭主：“大爷……UCG来否？”亭主见我满脸堆笑，甚是鄙视地曰：“未至。”见此状，我那心啊，瓦凉瓦凉的，犹如跌入了无底的深渊，若再难得昭昭之碧日相见。偶承认，此番这般急切，与SHOW GIRL不无关系。上次听闻有人私匿照片，便不由怒从心中起，恶向胆边生。敬告意图枉法者：私藏PLMM的行为是令人发指的，遇到PLMM不拍是罪过，不与读者分享更是罪孽深重，这样的事人民是不会答应的。如若还有斗胆者，我必替天行道。结束了这为祸人间的孽障……

在此申辩两句。话说私藏美女照片一事，于我等编辑实在是无任何好处。若是私藏一张可赚十元，本人倒是还要经过一番思想斗争，问题是藏起来没任何好处。所以各位说我们私藏，实在是冤枉。不过这里倒是有一些私藏起来的恐龙照片，各位如果误服毒品或是食物中毒的话，欢迎来信索取！

TGS 报道意见反馈

葫芦岛 李典：本期最喜欢的文章自然是前面TGS的报道，这次采用“冒险队”这种方式让人眼前一亮，虽然《山口山》借鉴痕迹太重，但是有效缓解了读者们的审美疲劳，给10分。而不喜欢的是后面的攻略部分，几个二线游戏本身素质不拔尖，和前面华丽的文章一比，阅读兴趣大降……也算是曾经沧海难为水吧，给7分辛苦分。

Email 范敏：本期的光盘感觉就是太“走马观花”了，不如以前的报道来得身临其境，很多展台就两个镜头就带过了，连现场试玩的画面都没看几个就过了真是扫兴。

重庆 江浩：TGS特报作为本期杂志的重头戏，编排设计非常精彩！自己尤为喜欢分“大陆”，由“强者，中BOSS，总BOSS”构成的这个栏目设定，看上第一眼就仿佛闻到了次世代战争硝烟的气息！不过综合看来，佣兵大陆的实力应该是最强吧（笑）。但可能是情报多少的关系，有一些游戏，比如《王国之心 梦中诞生》或者《星海4 国际版》整版都是以大幅人物形象与游戏画面加上简介为主，相比其他游戏的介绍，显得有些空荡荡的……毕竟这些游戏人物的形象已经不止一次出现过了，如果情报较少的话，可以让出一些版面，给其它小朋友们让个位子，是吧～比如《恶魔城 暗影之王》，这次根本连影子都没看见……另外还有一点，类似于《猎天使魔女》这样游戏与人设风格都极为突出的游戏，一个版面的标题海报让人印象深刻！这是个很好的地方，一定要传承下来！不会有人认为杂志在骗钱的！绝对不会！

顺便一提，江浩同学这次给我们寄来了洋洋洒洒的数千字TGS评刊报告，内容翔实细腻，被小编们一致评为本期最热心读者。

惠州 陈小斌：今期TGS报道中都做得很出色，但我有个疑问，就是在第4页中采用了《DQ》的世界地图表现手法，good。其中勇者大陆之章是跨平台的，但为什麽PS3会被X360压在下面？我是PS3粉丝，强烈不满……

其实PS3大陆并不是被X360大陆压在了下面，两者应该说是相互交融在一起，只不过角度可能会让人产生误会。

济南 付晓宇：这次的TGS报道很满意，加入了普通读者后感觉TGS和我们更接近了（可惜不是我，哈哈）。

Email zkyman：本人觉得Tot.236・237“东京大冒险”里大量出现的小编Cos很不好，理由有两个：一、气氛没了，本来很帅的报道被Cos一搞变得不伦不类；二、主角被抢了，本来小编们扮演的应该是向导的角色，读者才是主角，但现在什么都被你们Cos了，很没趣的。

对于小编们这次在报道中大量加入了插画的做法，很多读者都给予了好评，这里特别刊出了一条zkyman读者提出的不同意见。就像以前一样，这次的TGS报道也是小编们的一个全新尝试，小编们会根据读者的意见不断改进，在下次为大家带来更好的报道，至于插画的运用势必也会更为注意。



爱心 T 恤再登场

来自西安的zhuyuwei同学上次给我们寄来了自制的《怪物猎人》T恤，这次他又有了更加华丽的全新的作品——使用丙烯颜料绘制的“《大神》系列”T恤，全套共计13件，全世界限量一套哦。







最独特的来信理由

Email Lipprint：把第一次献给贵刊（写信），因为回信较晚的原因，不知为何有一种苦追女孩终于追到的感觉，讲实话这感觉真是心旷神怡。

本期读者语录 Email James：关于《FF XIII》的问题，由于没有学过日语，看到游戏即将出售，但是是日文的，小编们有什么办法帮帮我们这样的可怜同胞。
（玛娜回复：连蒙带猜，看影像猜剧情，这些是拥有语言障碍的玩家的必备技能，不然就只能等英文版或者汉化版了。）

@第236·237期上P183的《RPG游戏进化谈》一文写道：96年发售了GB版的《口袋妖怪 红宝石／蓝宝石》，这个穿越得有点大了吧，我们伟大的红版绿版去哪里了？

猛拍一砖 肇事者：脆薯条

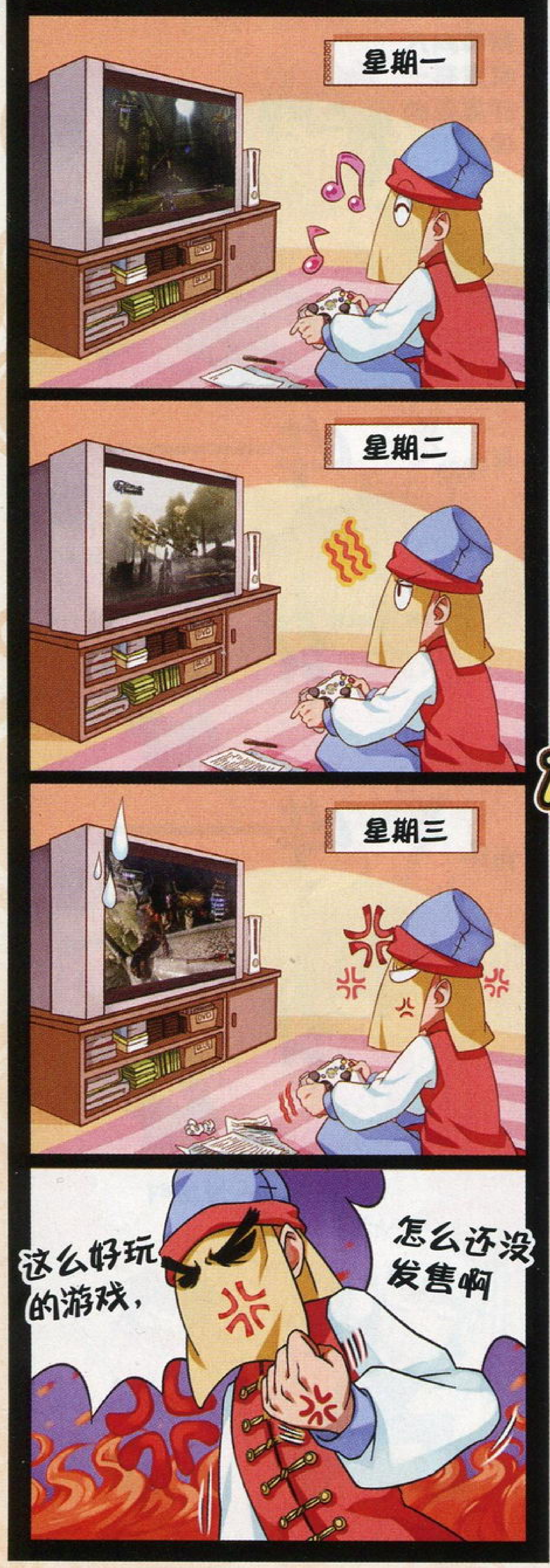
考试必中的妙招

@Email 第三魔尊：看遍了各种游戏书刊，最后还是发现UCG最实惠。今年高三，已经取消了所有娱乐活动，现在惟一的精神支柱就只有UCG了，悲剧啊！这场仗太惨烈了……大编小编美编们，祝我能考上大吧！嗯，纱迦祝我别考上……

走过路过不要错过，想要求子、发财、中奖、征女友就快快给纱迦来信吧。

望眼欲穿

剧本 胜负师



最乌龙的祝福

@Email 任我行撒：多哥结婚啦？新婚快乐啊，什么时候把多嫂带出来看看啊？

最影响日常生活的游戏中毒

@包头 零：在我的推荐下，我的好友用PSP玩起了经典的《恶魔城 月下夜想曲》，他对其赞不绝口，甚至把《灵魂能力 毁灭宿命》扔在一边。也许是太投入了，打到逆城后，他看生活中的一切都觉得别扭，拿起作业本都想倒过来翻。再这样下去，我真害怕会在某一天看到他像《大话西游》里的至尊宝一样，倒立着来上学……



★Email 尼诺：自从暑假时小
P的R键坏了后，很多PSP游
戏都玩不了了，现在彻底沦为便携
FC了，汗……

结果最无奈的谦让

@Email 欲男：今年文博会的时候，有一个在国内进口各种街机的厂商摆了几个街机，有一台世嘉的赛车街机。我投了一块，玩的挺好，第一名，然后给了旁边的小朋友一个机会，让他玩了几局，准备再次上去时，看到他手里有一二十个钢蹦，看来他爸妈准备把他放这里自己去逛了，我无语(ToT)



《灵魂能力 毁灭宿命》版小编

《灵魂能力 毁灭宿命》的自创人物功能为我们带来了许多精彩的Coaplay，而这次Levelup的热心网友mtai则将小编们也变成了自创人物，说实话还真挺像，小编们的3D形象也不过如此吧。

——mtai (leveup.cn)

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.19

今天中午拿到了TGS合刊，下午带到教室看时，我一同女学无聊看见我在看杂志就问我看的什么？我给她看了一下封面，于是见证了一次瞬间的天气变化(她原本激动的表情突然变的失望起来，最后竟用一种看怪异的眼神看了我一眼)，接下来她说了一句我已经免疫的话：“你还小啊，还玩游戏？”(之前的版本是“你还小啊，还玩还看动漫？”)

——Email 玉翼天使

(纱迦乱入：给她看成人动漫，玩成人游戏，让她知道现实是残酷的！)

解析： 记得小九以前也和大家讨论过类似的问题。如果只是“志不同、道不合”，那可以井水不犯河水，但如果是上面的情况……问题就完全在于对方了。没猜错的话，这位读者所说的“免疫力”，多半来自长辈。用不了解、没有认识来概括发生这种情况的原因，大家应该都能接受，毕竟没有接触当然也就没有发言权。什么才算是高级的、成人化的兴趣爱好，怕是这位女生也回答不上来吧。

游戏氛围的变化

在国外，下至五六岁的小孩，上至六七十岁的老人，喜欢玩游戏都不是一件奇怪的事情；在国内，虽然游戏的气氛和环境不比国外，但也绝对没有沦落到要被人用“异样”眼光看待的程度。其实小九想说的是，近几年来，游戏早就不是什么令人闻之色变的“电子海洛因”，更多人已经将它认可为一种普通的娱乐方式，这要比数年前好很多。正是由于对游戏充满热爱的广大玩家存在，我们完全有理由相信国内的游戏氛围会越来越好。

本期话题：

①聊聊你身边的游戏氛围。

本期读者语录

淮南 刘学：“读编往来”的四格漫画取消了，强烈抗议，我朋友(女生)很喜欢的，这一期她拿到手就扔回来了……我还要再说一次抗议……
(玛娜回复：上期杂志由于TGS的缘故所以四格暂停，不过这期又重新回归了哦。)

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

PEGA 本期奖品由 PEGA 独家提供



3名 PEGA PS3 三合一滑盖无线键盘（集合键盘／遥控器／手柄）

一等奖



5名 PEGA Wii 新款蓝光加速双充

二等奖



5名 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

三等奖



5名 PEGA PS3 超薄版主机支架

本期特别放送

10名 PEGA 系列电玩周边

10A 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA 英雄鼓王（支持 Wii 版《吉他英雄 世界巡演》）

重庆	江　浩	大连	张建瑶
南宁	王　林		

一等奖 PEGA 双核动力站

上海	金　梅	包头	袁　帅
青岛	刘正霖	开封	张佑竹
兰州	吴佳霖		

二等奖 PEGA Wii 防滑双电双充

上海	常　胜	成都	黄　缇
广州	陈灿强	天津	夏　男
苏州	丁　悦		

三等奖 PEGA Wii 太鼓

上海	景德华	北京	武　芊
洛阳	陆　杨	昆明	杨晏予
天津	孙冬晨		

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对明年小编形象的设计有什么建议？

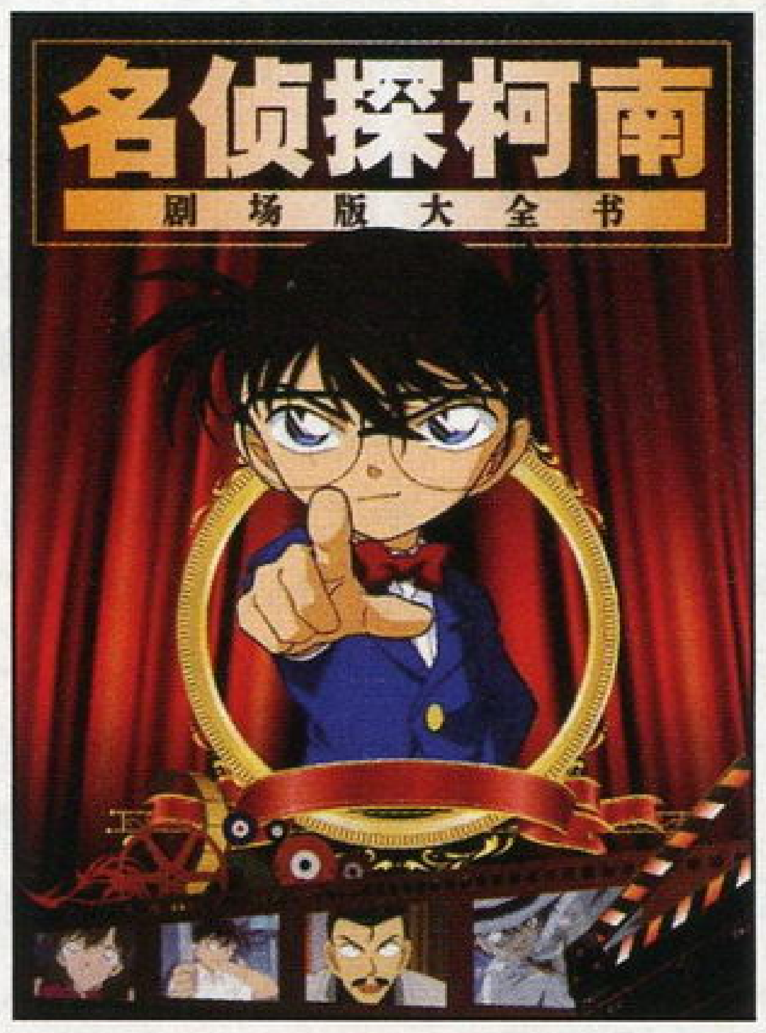
1 **电子邮件：** ucg@ucg.com.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 **邮编：** 730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《塞班智能手机宝典》，定价：28元；《名侦探柯南 剧场版大全书》，定价：38元；《iPhone 专辑》第2、3辑，定价：28元／辑；《萌萌美少女系列三国名将 · 战国美姬》，定价：28元；《红莲之王官方画集》黑、白，定价：76元；《怪物猎人3 最速攻略本》，定价：28元；《爱图 e 族》第6、9、11辑，定价：19.8元／辑；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3、4、6辑，定价：9.8元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28元；《火影忍者 炫彩珍藏2009》，定价：28元；《终结者2018 官方电影指南》，定价：28元；《终结者2018 官方小说》，定价：16元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25元；《CLAMPHOLiC 20周年回忆录》，定价：25元；《这个管家 收藏——黑执事记录全集》，定价：22元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价：16.8元；《模魂志》第33、35～38期，定价：15元／期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010　**电　话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第164～167期、总第180期、总第184～186期、总第189期、总第190期、总第193期，定价：9.8元。总第204期、总第205期、总第210期、总第213期、总第215～217期，定价：12元。总第220期、总第223期～227期、总第232期～总第235期、总第238期，定价：9.8元。总第200期、总第229期、总第231期，定价：15元。总第73 · 74期、总第137 · 138期、总第162 · 163期、总第212期、总第236 · 237期，定价：19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电　话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.com.cn

游戏 · 人



《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第30辑、第34辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第1～5辑，定价：9.8元；S第9～11、14～18，定价：12元；第20、24、31辑，定价：8.8元。《如龙3》特辑，定价：12元。《游小说》第7、10、13、19～22辑，定价：9.8元；第26、30辑，定价：12元。《Wii 专辑》第2辑，定价：28元。《PS3 专辑》第6辑，定价：32元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电　话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

我以前一直借朋友的港版X360玩游戏，但是最近想自己购买一台港版双65纳米的机器，所以想知道我以前在朋友机器硬盘上玩的设定档和游戏存档，如何才能复制到我自己新买的机器硬盘里呢？［付晨雷］

X360的游戏存档目前只能使用X360的专用记忆卡拷贝才能转移到新的主机上，但需要注意游戏存档是和你游戏时的账号绑定的，且必须有对应玩家账号才能复制存档。要在主机之间转移玩家帐号除了使用记忆卡之外，还可以直接从服务器上恢复。首先使用你朋友的X360，用你的帐号登陆一次Xbox LIVE和服务器同步设定档信息，然后用新购买的X360登陆Xbox LIVE选择“恢复玩家账号”并输入相关信息，即可从服务器上恢复你的账号和设定档。

①我的PS2是9万型的，请问它能装硬盘吗？我听其他网友说7万型的机子有HDL芯片，而9万的没有，不知道那个HDL芯片有什么用呢？如果能装硬盘有什么其他要求？250G左右的一套多少钱？②我在网上查到《最终兵器彼女》的下载地址时，上面说明HDL不支持是什么意思？［国产奎托斯］

①“HDL”其实是玩家间对PS2主机借助外置硬盘和“HDL软件”读取镜像文件进行游戏的简称，所以并不存在所谓的“HDL芯片”这个概念，其他网友所说的很可能是“modbo4.0”这类支持硬盘启动的PS2直读芯片。在加装以上芯片的情况下，9万型PS2主机要实现“HDL”理论上只需购买一个外置的USB移动硬盘即可，但由于硬盘是通过PS2主机的USB接口连接，所以实际的读取速度并不理想，甚至会低于直接使用光盘进行游戏，所以晴天在这里还是建议你不要在9万型PS2主机上使用“HDL”来玩游戏，毕竟更换9万型主机光头的费用可比购买大容量的移动硬盘便宜多了。②“HDL不支持”是说明该游戏不支持直接读取硬盘的镜像文件启动或使用硬盘运行游戏时存在兼容性问题，有很大几率出现死机、花屏等异常现象，最好的解决方法是将游戏的镜像文件刻录成光盘来进行游戏。

我的PSP系统是5.00M33-6，最开始的时候用得很正常，但是自从我一个朋友说他的记忆棒好像坏了，叫我拿PSP给他确认一下后就出现一个问题，症状表现为：开机时只要记忆棒放在PSP里，到XMB界面就一定会死机，去掉记忆棒则能正常开机。起初我也没太在意，但直到最近下载了《灵魂能力 破碎宿命》后才发现，玩其他游戏不是进不去就是死机，拷贝到记忆棒里的很多数据在PSP上看都是破损的，之后我试着把游戏删除了但问题依旧，于是干脆就狠心把系统升到了5.50GEN-B，但还是没有解决问题。最后我又觉得是记忆棒坏了，从网上买了个新的，现在游戏能玩也能存档，但再次读取记录就会提示“存档已损坏”，甚至连拷到记忆棒里的程序和部分游戏在XMB界面还会显示为花屏（就像使用图片漏洞破解时那样，不过我的会一直持续下去），运行它们也必定死机，现在我的机器还有救吗？到底应该怎么解决啊？［赖宇辉］

从你描述的情况来看，问题应该是由自制系统内部错误引起的，而非硬件或记忆棒的故障。建议你在“恢复模式”中选择“Advanced”下的“Format flash1 and reset settings”将自制系统还原到默认设置再进行尝试。

最近刚买了PS3，但是使用色差线连到电视上却总会出现非常明显的屏闪，最开始我以为是机器的问题，又拿回电玩店让老板试，结果同一根线（我的电视没有HDMI，只有色差接口）接上电玩店的电视就没问题，于是老板建议我更换一根原装的PS3色差线，请问它到底有用吗？如果更换后没有效果，那成本不就变大了，而且老板也不愿意换……最后再补充一点我的情况，因为电视的色差端口只有2组，所以我上网购买了一个色差转换器用于X360、PS2和PS3的输入，目前使用X360输入一点问题都没有，但接上PS3就有屏闪，我也试过不用转换器直接连P33，但问题依旧……［昆明 赵云］

PS3连接显示设备出现屏闪的问题以前也有不少玩家向我们反映过，根据官方的答复，出现这种情况很有可能是PS3主机的视频输出与线材或显示设备不兼容而引起，一般更换官方的原装配件就能解决，否则就只能更换新的显示设备了。

游戏 GAMES

①《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的240个隐藏要素现在就剩两个了，一个是Arkham East右上角有一个问号，可是它在地图的外边（黑色部分），怎样才能飞到海上拿呢？另外23个有昆虫雕刻的石板我都拿到了，最后去Securtiy Control Room调查关押夏普院长房间的地面来获得第24个，可是我冲着地面按了半天LB却没有反应？到底是什么回事呢？难道关院长的房间不是老头和一个人偶呆的地方？②挑战第三关SUIVIAL TACTICS时要求滑行飞踢之后倒地追击，但我已经在空中按X滑行过去飞踢，并且倒地之后按了RT+Y，可为什么还是没有拿到徽章呢？［王硕］

①海上的问号只要面向前方有“W”标记的韦恩产业大厦按住LB扫描即可解开。Securtiy Control Room不是你说的那个仍旧关着老头和人偶的房间，因为拿取第24个石板的房间在完成流程并收集隐藏要素时应该是空无一人的，正确的位置是剧情中小丑女关押夏普院长的房间内部。②挑战SUIVIVAL TACTICS第三关的方法是杂志攻略中的一个错误，在这里对你造成的困挠表示歉意，要拿到Break Your Fall徽章的正确做法为先用潜入方法打倒敌人直到只剩一人，之后他会进入恐慌状态，接着使用Sonic Batarange将其引到中间的办公室，站在房顶的玻璃上等他经过时发动落下攻击即可。

请问《生化危机5》里6-2怎样才能打出S评价呢？我已经三周目了，但不管怎么找，6-2只有6个敌人，所以评价是C，其他评价命中率是98%（S），死亡率是0（S），过关时间是5分钟左右（S），总评价为A，难道我遗漏了什么？［兰州 V.V.］

要达成S评价其实并不难，因为6-2的战斗主要是针对巨大变异化的艾克塞拉，虽然该章节中的敌人总数不多，但在与BOSS战斗的过程中，BOSS会不断施放幼体干扰玩家的行动，而这些幼体自然也是算杀敌数量的，只要适当延长战斗时间积累到足够达成杀敌数量S级评价的标准就行了。

有个关于《使命召唤5 战火世界》的联机问题想得到解答。“Multiplayer模式”中如何才能自己建立面向全服务器的房间呢？现在如果我自己建房间，“Party Privacy”就只能设置为“Invite Only”，邀请好友的人数实在是有限，打起来非常不爽……［小五］

根据游戏的设定，要开放面向全服务器的联机权限，只能寻找其他玩家创建的房间，而非自己创建的房间。当你进入他人的房间后，如果其他人都退出房间，你就会成为新的房主，“Party Privacy”中随之追加新的选项，建议你和好友商量好再进行操作，不然就只能纯碰运气了。

《未知海域 德雷克的宝藏》基本上已经完美了，如果不算白金奖杯的话就还差4个奖杯，所以我想问一下，“30 Kill:M79”、“Expert Dyno-Might”这两个奖杯具体的解锁条件是什么？“Steel Fist”、“Steel Fist Expert”这两个奖杯在哪儿刷比较快呢？［133510400］

奖杯“30 Kill:M79”的要求是使用M79累计杀死30个敌人；“Expert Dyno-Might”需要在一次爆炸中消灭3名敌人并累计成

本期读者语录 Email 范敏：本期TGS报道有意思的是多哥居然在Tecmo的SHOW GIRL面前说“脱裤魔”真是大胆呀！如果那小姐听得懂中国话一定会骂你变态吧？还说了不止一遍，都可以叫警察来了……晴天回复：变态倒不至于吧？不过的确得庆幸那位SHOW GIRL听不懂中文……

功五次，完成它比较合适的地点是第 4 关最后的陷阱丛林，当你首次进入时可以在高台上发现一名拿着榴弹枪的敌人，之后将他干掉并爬上高台会吸引大批敌人往高台聚集，最后再捡起榴弹枪看准时机攻击即可，如果失手也可以自杀重新挑战；“Steel Fist”要求玩家使用枪击和普通攻击的组合方式累计杀死 5 个敌人，基本的思路是靠近敌人后先按 R1 盲射，命中后再靠近按□键出拳；“Steel Fist Expert”是上一个奖杯的升级版，要求是使用枪击和普通攻击的组合方式连续杀死 5 个敌人，且中途不能更换其他攻击方式或死亡，建议在游戏初期找一个敌人相对集中的地方来完成。

最近下载了《使命召唤 5 战火世界》两个新的地图包，不知道其中追加的成就应该如何解开呢？尤其是两个秘密成就。[zjx322]

新追加的两个地图包共增加了 500 点成就点数。其中丧尸沼泽的秘密成就需要在一间有电话的屋子里，在电话前按 X 键三次，听到奇怪的语音后即可解开；丧尸工厂的秘密成就需要先升级狙击枪，接着在初始地点左侧铁门后的铁丝网外，用狙击枪瞄准射击一个类似电线杆下的红色按钮，看到特效后即可解开。

成就名称	成就点数	完成方法
丧尸沼泽		
Soul Survivor	50	撑过 15 轮不死
Hammer Time	10	修 200 扇窗户
Weapon of Minor Destruction	20	引爆核弹只炸死 1 名丧尸
Big Baller	30	在一次游戏中获得 75000 分
Perk-a-Holic	20	喝下全部四种增强饮料
Big Brawler	30	在一击必杀状态下用刀连续砍死 10 名丧尸
It's a Trap!	20	在一轮游戏中开启所有陷阱且每个至少杀死 1 名丧尸
Fertilizer Man	30	在一次游戏中杀死 200 名丧尸
Deadhead	30	爆头 150 次
Dead Air	10	拨打错误的号码
丧尸工厂		
Locksmith!	25	打开地图上所有的门
The Might of the Monkey!	25	使用一次 Monkey Bomb
Wacker Packer!	25	升级任意武器
Frequent Flyer!	25	在一次游戏中使用 8 次传送点
40 Knives!	25	使用 bowie knife 杀死 40 名丧尸
Der Electrician!	25	在第 7 轮之前开启所有的传送点
Acquire Waffle Weapons!	25	在一次游戏中同时获得 Ray Gun、DG-2、和 Monkey Bomb
Perkaholics Anonymous!	25	在不喝增强饮料的情况下撑过 20 轮
Pack Addict!	25	在一次游戏中升级 5 种不同的武器
Elevate Your Senses!	25	开启飞行陷阱

PS3 版《飞屋环游记》中一个“在 5 个陷阱中救助同伴 5 次”的奖杯始终没拿到，一直没明白这里所指的陷阱是什么，是那种能包住人的花吗？[无所事事]

奖杯所指的陷阱是踩上之后会被吊起来的那种，而不是食人花，只要在中了陷阱以后换人，把同伴救下来就行了，很容易就能完成。

《魔界战记 3》中的魔变身要怎样才能使用？我虽然还没有通关，但至今一次都没成功过，“魔变身”那个选项一直是灰色的……很期待看到企鹅变大炮的感觉，但至今毫无头绪。另外生屠会跟以前的黑暗议会有什么区别吗？[云彩和薯片]

魔变身发动的条件是人形角色和魔物角色必须在学生会中同属一个委员会（不同委员会有不同的特殊效果），满足条件后，在战斗中让魔物角色移动至与人形角色相邻的格子就可选择“魔变身”的指令了。此外，生屠会系统虽说是以黑暗议会为原型，但新增了很多玩法和要素，由于篇幅关系，以下就只为你列出“委员会”相关的内容，其他细节上的变更你可以参考《PS3 专辑 Vol.3》的本作攻略。



▲不同角色魔变身的必杀技也完全不同。

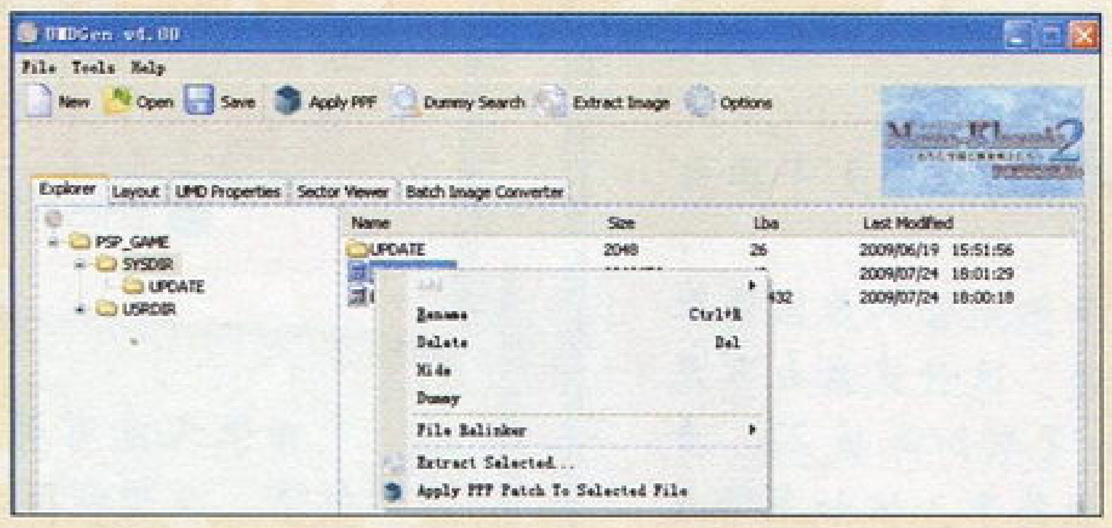
委员会名称	效果
メガネっ娘爱好会	商店出售眼镜（メガネ）
音乐部	自由选择学级界和道具界的背景音乐
学级界系	出现漂流学级管理人、可以挑战学级界
逆界贼团	道具界出现“逆界贼を行う”选项、道具界遇到界贼概率增大
凶育委员会	可以选择任教的凶师、获得凶师的特殊效果
强夺商店	获得相邻角色 50% 的 Mana
真·强夺商店	获得相邻角色全部的 Mana
隅っこ同好会	坐在凶室四个角落的角色获得经验值提升 25%
靴职人	防具商店出售靴子（くつ）
持ち上げ研究会	可以发动二段投、投掷高度增加 12dm
水曜日チーム	道具界更容易出现无罪者小镇
正义战队	商店出售腰带（ベルト）
战友よ！委员会	相邻角色死亡时、能力提升 10%
选鬼世管理委员会	加入班会并获得参与投票课题的权利
鸟人间研究会	在据点、不思议な小部屋、无罪者小镇跳跃力变为 2 倍
风纪委员会	班会中可以执行搜身（持ち物检查）、随意没收委员们的装备品
保嫌委员会	在保嫌室中消费变得便宜
魔チェンジ研究会	魔变身回合 +1、魔变身武器威力 +5%
味魔王料理会	消费道具效果变为 2 倍
优等生グループ	相邻角色获得经验值上升 10%
ヤンキー俱乐部	站在凶室每排最后的角色获得金钱上升 50%
虎の穴	据点出现时空渡人、可以挑战游戏的里关卡
魔チェンジ委员会	魔变身武器威力上升 50%
修罗を统べる者达委员会	魔变身附加原武器能力、魔变身武器威力上升 5%（只限 1 回合）



近期的来信中，大家最关注的非 PSP 游戏破解莫属了，因为在众多 PSP 玩家怨念的官方系统还没破解之前，修改游戏的启动方式反而成为了一个新的解决途径，使低版本自制系统运行高版本游戏成为了可能。本次晴天就特别针对大家提出的游戏修改问题进行统一回答，相信通过这个简单的教程能够帮助大家掌握自己修改的步骤与注意事项。

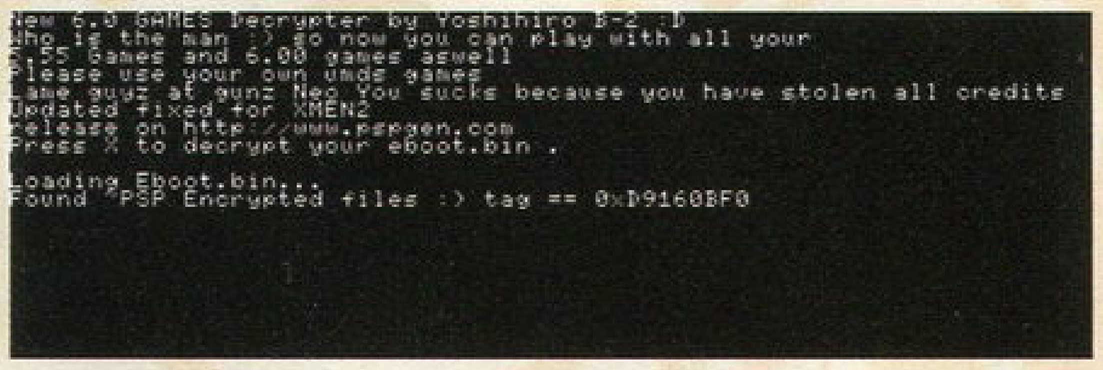
我的 PSP-2000 系统版本为 5.00M33-6，在网上下了破解版的游戏，但根据提示更改启动选项，删除两个隐藏文件后还是无法运行，升级到 GEN-B 也不行，最后我又下了原版文件自己更换，问题还是没有解决，究竟要怎么操作才行啊？[sunwj9393]

修改 PSP 游戏的启动方式首先需要保证你下载的 ISO 为初始镜像(没有打过补丁或进行修改)，之后的操作需要用到“UMDGen 4.0”和“GAME DECRYPTER”两个软件（玩家可自行从网上搜索下载），具体方法如下：

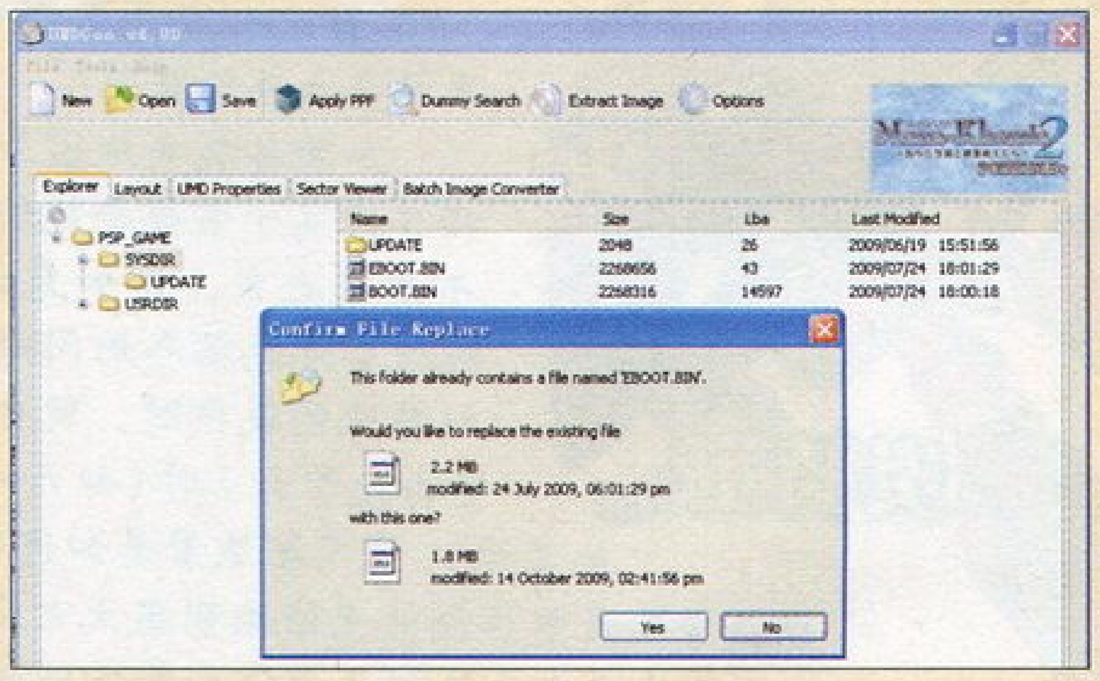


①运行“UMDGen 4.0”点击上方的“Open”打开下载的镜像文件，在“PSP_GAME”下的“SYSDIR”目录中找到“EBOOT.BIN”的启动文件，右键单击它选择“Extract Selected”保存在电脑上。

②将导出的文件拷贝到 PSP 记忆棒的根目录，并将“GamezDecryptz”文件夹拷贝到 PSP/GAME 的路径下，之后在 XMB 界面运行“GAME”下的“GAME DECRYPTER yoshihiro B-2”，出现主界面后按 × 键开始生成新的启动文件，完成后自动退出软件。



③在 PSP/DECRYPTOR 路径下将新的启动文件拷贝到电脑上，在“UMDGen 4.0”刚刚导出文件的界面空白处点右键依次选择“Add”、“Existing File (s)”，选择新的启动文件会出现提示框，选择“Yes”替换文件。



④完成替换后点击上方的“Save”并选择“Uncompressed”重新打包 ISO 文件，将生成的文件拷到记忆棒的 ISO 文件夹内便可以正常进行游戏了。

特别提示：为了确保运行游戏的稳定性，建议将自制系统升级到 5.50GEN-B 或以上版本，因为部分新游戏破解后在 5.00M33 等老版本自制系统上运行会存在兼容性问题。

本期读者语录 ljx090726：一年一度的 TGS 合刊又来了，不知今年为什么没有使用原创呢，总觉得合刊的原创封面很搞笑，仔细观察还可以观察出小编的习性！晴天回复：这期由于时间紧迫再加上画师参与了大量勇者大陆的设计工作，所以分身乏术，春节合刊一定不会让你失望的。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



★之所以要玩《未知海域2》，除了游戏本身素质超高之外，我还有个不为人知的目的。我玩射击游戏时Y轴的操作是上下反转的，在和其他编辑一起玩此类游戏时，轮到我出场前必须要先按暂停进入设定画面改设置，很浪费时间。这回我想借《未知海域2》的机会在《使命召唤 现代战争2》出之前纠正这个习惯。结果《未知海域2》花了十来个小时就白金了，不过在游戏开始后两个小时不到，我就把Y轴又调回去了……

★柚空和九兵卫、anubis等人去了趟香港。香港的ACG商品倒是蛮丰富的，但是除了游戏之外价格一点也不便宜。最后转了一整天，就入了几张游戏便回来了。当然玩还是蛮好玩的，改天还要再去逛逛。

★此次香港之行最具戏剧性的场面发生在回来的时候。当时我们正在研究如何坐车回深圳。这时一位香港人看到我们犹豫的样子，二话不说地帮我们搞定了从买票到上车的全部向导工作。路上我们说了不少“谢谢”，他每次都很严肃地回敬一句“不用谢”，我心里不禁感叹道：“香港公民的素质实在是太高了！”正当我在脑子里筹划应该如何感谢他的时候，他已经把我们领到了目的地，然后对着我把手一摊说：“请给我20港元小费。”……

★10月新番最关注《天使特警》(Kiddy Grade)的续作。前作是个人比较喜欢的作品，正是因为这部作品导致我从2002年开始记住了平野绫这个名字。续作很久以前就有了消息，但现在的成品和过去相比显然差得太多了。虽然前两集比较雷，不过我很淡定，要知道前作也是从中期才开始神的。



▲后藤圭二，我决定再信你一次！

本期个人签名

我这辈子只有两件事不会：这也不会，那也不会。



Ⅰ因为家里不能老占着网线，所以《未知海域2》的网战部分我只能浅尝，所以单机完美之后就形成了几天的断档，而这几天等《铁拳6》和《猎天使魔女》能把人快等疯了。算了，我还是全心身投入到《PS3专辑》的制作中去吧！

Ⅱ我把《猎天使魔女》从公布至今的所有预告片连着看了两遍，说真的，挺感慨的，预告片真是一个比 一个做得强，一个比一个能让人期待。如果没什么硬伤（从目前的评价来看也不可能有什么硬伤），那我又得激动一把打个满分什么的。今年好游戏真是太多了，太刺激了！

Ⅲ关于《忍龙Σ2》制作人员挑衅玩家，说怎么没人拿到全部奖杯一事，说真的，我也觉得有点冒火，明明是合作模式的系统做得有问题，网络延迟方面的技术活儿也没做到位，却来嘲讽玩家没本事，这种奖杯，咱不稀罕！

Ⅳ心血来潮，又看起了已经放弃了半季的美剧《英雄》，而且是直接看有T-BAG加入了第四季，因此有不少剧情都跳过了。怎么说呢，一开始有点儿糊涂，看了两集又基本上都接上了，没什么认识上的障碍，呵呵！有个演技派的BOSS和一大家子超能力者加入，这群戏可就更乱了。有一个地方改得还行，那就是彼得一次只能学一种能力，无敌BUG被取消，不过这个角色的魅力也因此大不如前，纠结啊！

本期个人签名

白金奖杯的魅力至少有一半以上我从未与人提及，因为就算我说了也不会有人相信。——胜克·菠萝



◆【转】有一位智者，大家都说他有大智慧。有个流浪汉不相信。他知道智者有匹好马，就放下狠话：“我要把他的马骗来！”他假装晕倒在智者遛马的路上，智者赶紧下马帮忙，流浪汉突然诈尸，跳上马背：“都说你有大智慧，怎么连自己的马都看不住呢？”智者说：“马可以送给你，但求你别把这事情说出去。”流浪汉说：“你也有怕丢脸的时候吗？”智者说：“我是怕你把这事情说出去，就再没有人帮助倒在路边的人了。” 故事原本的结尾是：流浪汉羞愧难当，当即拜智者为师……最近，有人说，这个结尾应该改改了：流浪汉朗声笑道：“我晕倒关你什么事！”然后快马加鞭，一口气跑到了上海……

……如果再改改：流浪汉朗声笑道：“我晕倒关你什么事！”然后，一众猛汉闻声突现，扭胳膊勒脖子，把个智者压上一旁马车，为首者厉声喝道：“你 涉嫌非法敛运，收没马匹，另罚万金！”

◆1986年我们对阵阿根廷的时候，没人能控住球。因为阿兹台克球场的草皮早已碎成小块，无论你是否开始奔跑，它都会自己移动——但马拉多纳可以，从中圈带球连过5人得分。天知道，在现代化牢固的草皮上，他能干出什么惊天动地的事儿——莱因克尔。

◆【学车记】下一个项目是跑长途，通称为“长训”，也就是说，不许踩油门的日子即将一去不复返啦！

本期个人签名

●this is it。



下面这个有关几何的问题的一堆文字源自我稀奇古怪的联想：

加特林机关炮因为有多根炮管的原因而获得了远高于常规枪炮的射速，这种武器也常见于游戏之中，比如最近的《未知海域2》。多根炮管环绕排布的问题看似简单，但如果涉及到特殊的数字时，就会出现问题。例如，当炮管的数量为7时（如A-10攻击机上的“复仇者”机关炮），这7根炮管是如何作到等距均匀排布的呢？

以正常的尺规作图是无法绘制出正七边形的。通过查阅专业书籍，得知目前普遍用来绘制正七边形的方法是纽西斯作图法——使用带有刻度的直尺来进行绘制，并且利用这种方式绘制出来的只是近似正七边形。如果将这种绘图方式用于工业设计，那么由此产生的误差势必会对产品的实际性能有明显的影响。其实这种正奇数边形的图案在日常生活中的应用并不少，比如老版本的一角钱硬币上就有一圈正九边形的轮廓，而正九边形同样是不能通过标准的尺规作图来完成的，只能是无限趋近。

本期个人签名

我在《未知海域2》中拿到了202个宝藏，你信吗？



★很久没有关注电视行情，前些天逛超市顺便看了下国产高清电视的行情，没想到现在5000块不到就可以买47寸的全高清液晶电视了，本来一直想攒钱买个BRAVIA，不过价格相差悬殊，看来还是支持国货吧！

★LP对各种影音产品极度迟钝，经常因为分不出立体声和单声道而遭到我的无情耻笑，没想到对画面解析度概念的迟钝程度更加惊人。商场里演示香港的高清台显示效果，我正想鼓动她当场把电视买了，没想到她来了一句：“原来就这样啊？女主播脸上的粉看得太清楚啦，好难看啊，还是模糊一点的好……”

看来在《现代战争2》发售前进入全高清时代的计划要搁一搁了……

本期个人签名

夏天又到了。

本期读者语录 韶关 李伟杰：我校同学们纷纷表示需要Showgirl们的联系方式！（纱迦回复：醒醒吧，连我们都没有拿到……）



跑步计划持续进行中，虽然不是每天都跑，但除非要加班，否则会保持在隔天一次的频率。天气终于在10月中旬开始转凉，算是适合户外运动的天气吧，不管是温度还是空气，都让人心情愉快。通常的路线是从楼下沿公路跑到市中心的大广场，买一瓶饮料，在广场上转转，在卖唱艺人的身前坐下，听歌，鼓掌，喝完饮料起身跑回家。随着跑步次数的累积增多，跑的距离也逐渐增加，从最初跑一小段就开始肺疼，到现在快跑完时竟然会有一种“一直这样跑下去也不会死掉”的感觉。试着在跑步的过程中思考一些事情，比如构思一篇小说，但是发现这非常困难，不管是音乐、周围的环境还是路况，都对我的思考产生了极大的阻碍作用。喜欢的是在人稀少的广场或公园中跑步的感觉。虽然我是一直塞着入耳式耳塞的，这种听觉上的安静不属于我，但是也能算是眼睛的安静吧！

本期个人签名

生命在于运动。



1. 上次在“小编寄语”里说到自己的成就点数太少，于是有几名非常善良的读者来信用各种理由安慰了我，譬如贵精不贵多，贵难不贵速等等……不过我要说明一下，事实上这个结果的出现是因为我有故意不看成就列表的爱好(－_－b)，每次玩游戏的时候，我都把解开成就当作是一个彩蛋，用各种方法去碰运气看看能不能解开。当然了，这种玩法确实走过无数无数弯路……譬如说习惯性地在每一款游戏中尝试100次逃跑、金钱数达到XXXXX等（这种时候如果还没有成就实在是很不爽啊）……不过碰运气的过程确实是有趣的，对成就不是那么执著的同学或许可以试试看。

2. 最近最大的苦恼就是想要戒掉可乐，但是每次一开始喝普通的水就会觉得简直苦到爆并立刻放弃，若是换成茶反而不会感到苦，呜呜，看来我的味觉已经不正常了……

本期个人签名

无猫无狗，蟑螂不少

★每年的十月前后都会刮起一股“谍战风”，无论是电视剧还是电影都在故弄玄虚地吸引着观众，而自己也在好友的建议下体验了一把《风声》。总体来说，电影很巧妙地用惊悚悬疑片的外壳包装了一个“爱国主义故事”，不但对悬念的铺垫和人物内心活动都进行了细致的刻画，也使观众本身猜测“谁是老鬼”的过程充满了乐趣，从而在最后的答案揭晓后烘托出爱国主义者那份大无畏的精神，引人深思，各位读者有机会不妨亲自去电影院体会一下。

☆随着最近天气转凉，晴天在超市碰到其他小编的几率也比酷热的夏天提升不少，其中又数九兵卫和脆薯条的次数最多。其实九兵卫自己做饭的历史比晴天可要早好一阵子，有空我们还会私底下交流一下心得，而后者脆薯条目前则属于“理论派”，每次只要我们提出想尝尝他的手艺，他总是会先让我们自备食材，请恕我在这里说一句，为了证明自己，脆薯条你不能这么不厚道啊……

★晴天一直觉得自己不算太有幽默感（可能平时表现得并不多……），但是最近突然有好友给我总结了好几个关于我的冷笑话，让我颇为惊讶。难道我有这么搞笑吗？我可没觉得这有什么好笑的……以下就是一则：某天晴天到朋友公司楼下送东西，电梯死慢，晴天等了老半天那个朋友才出现。朋友：你有没有觉得无聊？晴天：(回过神来)没有啊～朋友：那我看你呆呆站在这里没事干。晴天：我在数对面的楼有几层啊。(朋友无语……)



本期个人签名

召唤之夜新作快来吧！



《船长2》果然太棒了，现在每天晚上回去都要联机玩上几盘，不然总觉得不舒服……不过上个月打了一半的《TOV》和《TTT》估计得在拖一阵子了，11月还有《使命召唤》，看来我只能等过年了？另外，我相信我老爸一定会大大称赞《船长2》要比《KZ2》好看，我老爸还是非常前卫的其实……

近日突然得知米仓千寻得了H1N1型流感，震惊啊！我可不想我手上的签名版CD成为绝版啊。相信这只是我的杞人忧天，这里也祝愿米仓千寻小姐尽快痊愈。

最近天天和小编晴天逛超市，每次都要买很多食材，而且有些东西的叫法各地都不一样，就觉得很有意思。晴天可是编辑部中公认的“中华小当家”，和他一起探讨料理问题很有意思，有机会的话我一定要尝试下他做的菜，另外还有炎骑士的那个什么“凉拌肉”？不过在逛超市的同时，我也萌生了蹭饭这一想法……

本期个人签名

你还在蘑菇什么……——哈利 · 费恩



★趁着休息和纱迦、晴天等人去了趟香港。旺角、尖沙咀这些繁华区给我的感觉用一个词来形容——压抑。虽然很想找到港片中的那种味道，但除了港警的绿色制服，其他在我看来香港和内地也没什么本质的区别。

★《化物语》的蓝光卖得出奇的好，居然还未发售就已经到处品切，能第一时间入手实属不易。说起来，现在的动画新番几乎全部都蓝光化了，能和游戏以及电影一样跟上高清的时代当然是好事，只不过价格就有点那啥了……

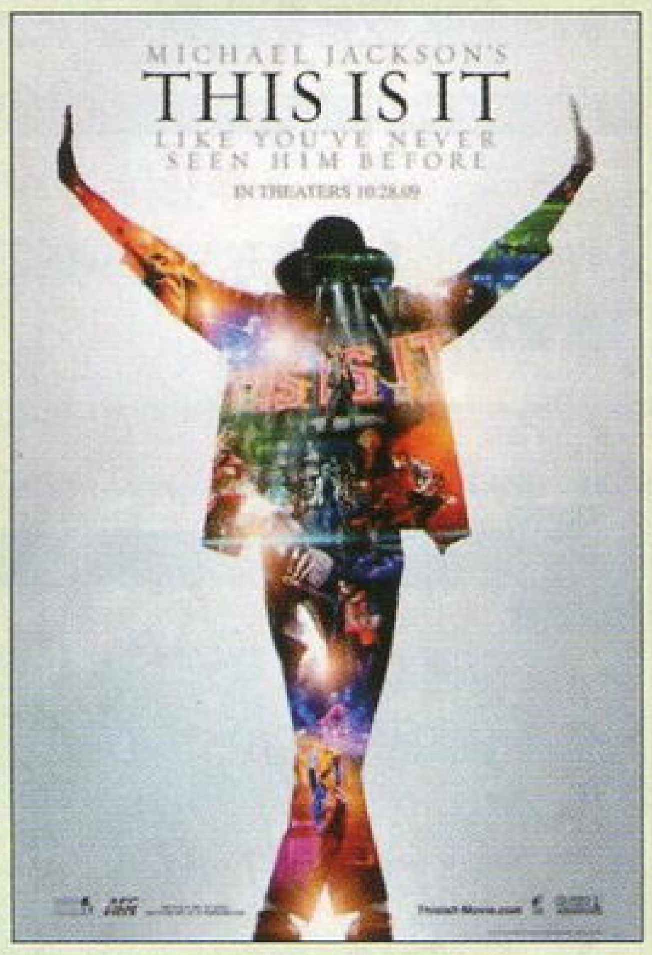
★《薄暮传说》里丽塔和帕蒂都有隐藏的猫属性，除了外形，两人的声优也是原因之一：丽塔的声优森永理科配过《天才麻将少女》中的池田华菜，帕蒂的声优斋藤千和配过《苍翼默示录》中的Taokaka，这两个角色都为不折不扣的猫属性。哎，看来我最近是《猫愿三角恋》看多了喵……（啊?！我为什么会说“喵”?）

本期个人签名

过年前的计划已排满，开始筹划明年了。



• 吃饭、呼吸、站立、行走这些习以为常的事情，如果有天对你来说变成了困难，这是怎样一种感受？上周我就经历了一次。那天早上起来，我就发觉大腿异样酸痛，无力。结果到后来我居然在家中行走时跌倒，跌倒后甚至无力站起来。难道我得了《过把瘾》中说提到的肌无力症。经过检查，现在给我的诊断为钾缺乏，亚临床性甲亢。请各位务必保重身体，务必学会珍惜……我感慨先到这里。



• Michael Jackson的遗作《This is it》就要上映了。从拍摄花絮中，我看到他的步伐虽然显得非常沉重，身体极度虚弱，然而即使幅度不大的一个细微的动作，都能展现出他的舞蹈和音乐的灵魂。听着单曲《This is it》不禁让我再次流泪。MJ，我就不去电影院了，你是我心中无法取代的流行之王。

本期个人签名

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

本期读者语录 **葫芦岛　李典**：小编们果然有超强的DEBUG天赋……去了两天，玩各类试玩遇到多次死机，比彩票中奖的概率小多了……小编就是小编，要是再练习练习，改成专发现良性BUG的能力就好了。（纱迦回复：我觉得还是彩票中奖的概率小得多，目前本人已从双色球转为足彩。）

游话 好好说

栏目主持：雷电

说心中所想
品游人生活

《未知海域2 纵横贼道》是最近受关注程度最高的游戏。神秘的自然和未知的宝藏，这是“Uncharted”所指，先不管游戏其他部分如何，单就美到让人所有人惊呼的画面，她就足够好到让所有人称赞。当大部分人都完成至少一遍单人模式之后，我们再回头看看这部诚意之作：好评如潮；首周销量100W；同时在线人数仅为1W多。对于这款画面效果“太突出”的作品，玩家门又有怎样的看法呢？本期讨论话题“当一款好画面的游戏遇到各种各样的问题……”

论坛讨论地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-880730.aspx

近日其他“快乐的帖子”

天外飞仙 LZ



我一直以为超级马里奥是用头撞碎砖块的……原来马里奥就不曾用头顶过东西，只是以前低位数游戏机表达能力有限，不能很清晰的表达出他是用拳头，反而看上去很像用头撞。

任天堂小艾~：小时候的确是认为用头顶的。

luffy_zhou：我小时候倒是看出来是拳头，但是我姥爷说那小人成天用头撞砖不怕脑震荡吗？

kane1979：水管工应该是用锤子，原来打算设计成手里拿着锤子，无奈机能太差了，表现不出来。（不可考证。）

zhaojifeng：其实马里奥大叔用的是升龙拳。

Cyriltian：手举着挺累的。

pgn LZ

小岛在接受famitsu采访时说：

我其实并没有针对“是家用平台还是携带掌机”的问题想得太多，也就是说，这对我本人来说并不太重要。如果放在PS3上，会有很多初、高中生没法玩到你的游戏，因为他们的家长不许他们在家里玩这些游戏。尽管孩子会对父母诉说这游戏的主题是“反战”和“反核武器”，但是父母仍旧会说“不管怎样，你还是在用枪杀人，不是吗？”然后将游戏停掉。我希望为处于这种状态的玩家们创造一些便利的条件，这是我选择PSP作为平台的原因之一。

无数人列队为LZ评分，并留下相同的留言：小岛好样的！！！！以后在东京街头就可以看到很多小学生背着箱子走了。

丰胸 LZ

奇瑞QQ登陆《极限竞速3》！



注：此图为PS图。

好画面遇到问题时……



伟大的belmont

什么是好画面？《战神》的磅礴大气，《胧村正》的绚丽华美，《神海2》的细腻真实，《男孩与软泥》的清新可爱都能算是好画面，我们不能把好画面仅仅狭隘于分辨率的高低与场景的真实与否，而是要根据游戏特点来分类讨论，好的画面必然会夺人眼球，但画面毕竟只是游戏的一个方面，我们不必单单深究于此。

SWB

我不太赞成一种行为：论画面时必谈技术，多少多少的分辨率，一秒几帧的画面，美是感性概念，很难用技术指标来形容。技术堆出来的画面或许可以唬住一部分追求酷炫的人，但只有真正用心设计出的画面才能令人铭记于心。

神の炼金术士

这个游戏已经超越了一般的游戏。简直就是一部大片、一部电影。这个游戏就是PS3玩家的必玩之作。

豆浆的油条

刚刚开始二周目，个人感觉当所有的动画都选择skip的话，这款游戏的精髓瞬间少了很多。战斗方面并不是那么吸引人，只能说是在游戏进程中起到了恰到好处的作用，并没有什么可圈可点的地方。一周目时觉得攀爬很有意思，二周目时固定的攀爬路线就变得有点枯燥。客观地讲，它将一切动作游戏的优点都糅合到了一起，好的方面是没有一个要素显得特别多余，不好的方面就是并没有什么突出的地方。

修奇·尼德法

这个游戏的网上联机战斗部分确实有些不足，个人虽然只是玩过合作过关模式但是这个模式缺乏多样性是个不小的遗憾，同一个地图，几乎完全一样的战斗模式，还有当中不能够跳过的剧情都是非常不利于网战的。

水怪叔叔

我引用一下茂叔的话：“我觉得好的画面并没有任何错。如果我有一台高清电视，我也想玩到支持高清的游戏。当我们发现这个趋势之时，任天堂的游戏正随着技术的发展稳步前进。不过我绝对不赞同为了画面而去做游戏。我们所重视的仍然是游戏性。”

nage540

终于明白三上的话了：如果在一款游戏的画面上花太多时间，那么花在设计游戏性上的时间就会少，所以这两者要平衡。

sentine

画面好只是好的一方面，游戏也不是只看画面玩的，当然也不能不看画面，这个大家都知道。不过现在玩家里面就有喜欢走极端的，要么是一般的画面都看不上，非要画面达到多高境界，要么是看到画面好的，玩也没玩马上说没有游戏性。这样2类人看到画面好的游戏，也只能看到“好画面”而已，其他的什么中肯评价都做不出。画面好的游戏遭到的非议和误解，与其说是游戏自己的问题造成的，倒不如说是有些玩家的心态问题导致的。

lhq714

只有画面的游戏如只懂用胭脂涂抹自己的花瓶，金玉其外败絮其中。而一款优秀的游戏，好画面起到的是锦上添花的作用。不管她是高贵的穿PRADA的女王，还是淳朴的小镇姑娘，玩家都会被深深吸引，沉醉于其中。

estherandy

本作的画面、演出效果以及电影化的手法堪称家用机平台的巅峰，很多场景都会让你流连忘返。从伊斯坦布尔到热带丛林，再到雪山，再到尼泊尔，以及最后的香格里拉，如果说你从来没有被电视上的美景所吸引过的话，你可以试试这款游戏。关于游戏可重复游玩的乐趣和线上对战，其实是个见仁见智的问题，至少在我这个年龄来讲，对可重复性不是很关心，我更希望的是在我第一次玩这个游戏的时候，我能够被最大限度地震撼，能有放不下手柄的感觉，这个游戏很成功地做到了。而谁又能对一个探险类游戏的线上对战要求过高呢？实际上这个游戏的合作和夺旗模式还算是比较出色的。一些小瑕疵让这一代作品不能算是“神作”，我们都在寻找完美的游戏，可是那从来就没有存在过，在这个游戏中，我终于体验到了什么叫“人未动，心已远”，这对我来说已经足够了。希望下一代作品能够更好，也希望这个引擎能够发扬光大！

本栏目的发言仅代表发言人个人观点

天下聚会

今年十一期间虽然有个超长的假期，不过由于这样那样的限制和原因，所以"天下聚会"未能在这一期间举办。我们只有将聚会时间延后。接下来，我们迎来了一场大型的天下聚会。仅按人流量来说，该聚会的规模可以说是空前的。下面我们就来看看10月18日的这场聚会活动吧。

天下聚会联系方式：lujuhui@vip.163.com

莱仕达™ 北京天下聚会+M.Y.COMIC游园会圆满落幕


■本次M.Y.COMIC动漫游园中，莱仕达公司为天下聚会TVgame专区提供了大量的游戏设备和周边产品。直到游园会结束，还有众多玩家驻足在聚会现场。

历经5个月的精心筹划、在工作人员的缜密准备以及玩家的蓄势待发之下，"莱仕达"天下聚会+M.Y.COMIC动漫游园会终于在2009年10月18日展现了它的风采，4万多人(保守预计)的参观人数也创了国内相关ACG展会和天下聚会参观人数之最。

由中关村e世界主办、"莱仕达"天下聚会协办的此次展会，作为一场以ACG为主题的展会，不仅囊括了许多高人气的画手、同人本，更有很多动漫周边及首次出现在内地的大型电视游戏试玩区，场面甚是火爆，前来参观的玩家大排长龙，每个摊位前都熙熙攘攘络绎不绝。

由于电视游戏体验区单独设立在地下一层，所以在同人区还在布展时，游戏区就已开始接待等候多时的玩家。12台大屏幕液晶电视一字排开，X360、PS3、Wii以及3台PC全部接通，通过深圳莱仕达电子科技有限公司提供的各种新颖游戏周边，《吉他英雄》、《Wii Sports 度假胜地》、《忍者龙剑传Σ2》、《街头霸王IV》、《怪物猎人3 tri》、《猫天使魔女》试玩版等热门游戏让所有到场的玩家一次体验个够，所有体验者还都会得到了一份精美的小礼品。手感真实且厚重的方向盘控制器、足以乱真的飞行摇杆、拥有街机手感的格斗摇杆……莱仕达众多游戏周边产品令前来体验的广大玩家过了一把周边体验的瘾。最让人震惊的是X360上的"吉他英雄"居然可以用Wii的吉他来玩，莱仕达产品强大的兼容功能由此可见一斑。直到整场的聚会结束

为了活跃现场气氛，主办方还举办了"街霸IV(X360版)争霸战"以及"怪物猎人3"双人斗技场最速挑战两项比赛。"街霸"不愧是群众基础最广的格斗的游戏，早上一开展就有众多玩家前来报名。下午1点整比赛正式开始，16对选手捉对厮杀，隆、肯、沙盖特、春丽等高人气角色纷纷登场。在经过2个小时的鏖战后，使用鲁夫斯的"黄胖子"选手力克各路强敌，获得了最终的冠军。《MH3》方面，有20名选手组队参战，由莱仕达生产的无线经典手柄作为比赛专用手柄首次在国内亮相，引起不小的轰动——之前参加COS比赛的两名"伪娘"选手为了体验一下该手柄都被吸引来报名参赛。比赛中，每队选手均有3次机会，取其中的最速成绩。虽然在游戏中彩鸟不算很强力的BOSS，但由于竞技场模式对武器防具以及道具的限制，猫车还是时有出现。最终，由"洛洛"和"伯爵"两名猎人组成的"不会玩"战队，以"片手+锤"的组合完成了2'08"的最速成绩，夺取了冠军("不会玩"……这两位还真是低调啊!)。所有参赛选手均得到了莱仕达提供的精美礼品，两项比赛的冠军更是领到了超值的Wii"八合一健身大礼包"。

在这样持续火爆的气氛中，首届"莱仕达"天下聚会+M.Y.COMIC动漫游园会终于圆满顺利的落下帷幕。在此由衷感谢深圳莱仕达电子科技有限公司及广大玩家给予的大力支持。美中不足的是，由于到场玩家的数量远远超过预期，活动在执行方面有着严重的不足，组织者从中也学到了很多经验，希望在下次能够给各位玩家带来满意的各类活动。


■现场还提供了部分PC类游戏周边产品，这位玩家正在体验莱仕达飞行摇杆所带来的乐趣。


■一大早，北京天下聚会的组织者和莱仕达公司人员就赶到了场地开始布置本次聚会的现场。


■面对浩浩荡荡的人潮，组织者一定要吸取教训，对各种情况都要有充分的准备才行呢。


■在组织者的将近5个月的筹备下，10月18日当天迎来了不计其数的观光客。人潮将上下楼层堵了个水泄不通。

焦点聚会 天下聚会之 广州万圣节嘉年华

时间： 2009年10月31日

地点： 广州海珠区万国广场4楼(运动工厂店二期)

活动内容

1. 比赛：PSP比赛、NDS比赛、X360比赛
2. 舞台表演(以当天实际节目为准)
   - COSPLAY舞台剧表演
   - 街舞表演
   - LOLITA互动抽奖
   - 广州著名N5双截棍联盟表演
   - 魔术表演
   - 传统武术表演(全国冠军)
3. 特色节目：● Trick or Treat ● QC金曲 ●特色拍拍摄区

备注：详细流程安排以及比赛内容请留意 www.levelup.cn 天下聚会广州专区召集帖



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年10月21日～2010年1月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

十月一过，很快就将迎来火药味越来越浓的年底了。面对从下个月初开始游戏大作的纷纷来袭，这里首先强烈向大家推荐近期陆续发售的《猎天使魔女》以及《铁拳6》，而喜欢日式游戏的玩家在掌机平台上也有充分的选择空间。看来这个冬天，所有玩家都不会太寂寞……

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	鹦鹉女神 来自未来的馈赠	セキレイ未来からのおくりもの	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
26日	Little Busters 修正版	リトルバスターズ コンバーティッド エディション	Prototype	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	强袭魔女 平静的日子	文字冒险	12月	死亡链接	文字冒险
冬	公主恋人	文字冒险	冬	世界足球 胜利十一人2010	体育
冬	杰克与达斯特 失落的边境	动作			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
22日	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～	日本一	角色扮演	日版
22日	真·三国无双5 Special	真·三国无双5 Special	Koei	动作	日版
29日	大正野球娘	大正野球娘	5pb.	文字冒险	日版
29日	喧哗番长 携带版	喧哗番长ポータブル	Spike	动作	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
29日	寻找公主 携带版	ぷりサガ！ ポータブル	Abel	文字冒险	日版
29日	R-TYPE 战略版2 苦涩巧克力作战	R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート	IREM	模拟	日版
30日	乐克乐克 午夜嘉年华	LocoRoco Midnight Carnival	SCE	动作	港版
2009年11月					
1日	时限回廊	时限回廊	SCE	益智	日版
1日	女神异闻录PERSONA 3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	角色扮演	日版
1日	迪斯凯亚 无限循环	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories.	Konami	动作冒险	美版
12日	寒蝉哭泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	益智	日版
12日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 Portable	FromSoftware	动作	日版
12日	露娜 银色之星的和声	LUNAR ～HARMONY of SILVER STAR～	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神眷之力	Hexyz Force	Atlus	角色扮演	日版
12日	J联盟创造球会6 Pride of J	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	SEGA	体育	日版
12日	战斗之魂 辉石之霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	桌面棋牌	日版
12日	战舰炮手2 携带版	GUNNER 2 PORTABLE	Koei	动作	日版
17日	小小大星球 携带版	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	美版
17日	刺客信条 血族	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	动作	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	美版
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	FromSoftware	动作	日版
19日	杰克与达斯特 失落的边境	ジャック×ダクスター エルフとイタチの大冒险	SCE	动作	日版
20日	F1 2009	F1 2009	Codemasters	竞速	欧版
26日	L的季节2 无形的记忆	Lの季节2 invisible memories	5pb.	文字冒险	日版
26日	光之圣女传说	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一	策略角色扮演	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	模拟育成	日版
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	角色扮演	日版
3日	机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	NBGI	动作	日版
10日	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	动作	日版
10日	大空军 DAIKUUGUN	大空军 DAIKUUGUN	Global A Entertainment	射击	日版
10日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 携带版 Portable	FromSoftware	动作	日版
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
17日	茜色的坡道 携带版	あかね色に染まる坂ぽーたぶる	GN software	文字冒险	日版
23日	合金弹头XX	メタルスラッグダブルエックス	SNK Playmore	动作	日版
23日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.13 THE 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable！！ Vol.13 THE恶魔ハンターズ～エクソシスター～	D3 Publisher	动作	日版
24日	水之旋律	水の旋律	CyberFront	文字冒险	日版
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	铁拳6	格斗	冬	世界足球 胜利十一人2010	体育
冬	大众网球	体育	冬	噬神者	动作

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月9日	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	1月21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	策略角色扮演
1月21日	魔法少女奈叶A'S 携带版	格斗	2月	.hack//Link	动作角色扮演

10.29 光之4战士 最终幻想外传

NDS 角色扮演 | Square Enix | 对应Wi-Fi无线联机功能 | CERO A | 推荐度 B



游戏最引人注目的就是手绘的童话风格与传统但不失新意的系统设定。在外传性质的本作中，虽然系列玩家很容易就能找到似曾相识的片段，但根据制作人的解释，这只是帮助玩家快速融入游戏世界而特意设计的，剧情的实际走向将会远远超出玩家的预期，充满未知与惊喜。系统方面，经典的“转职系统”被“王冠系统”所替代，不但增加了收集的趣味性，搭配AP发动技能的方式，想必玩家又会在队伍角色的搭配上多下一番功夫，进而影响到Wi-Fi联机模式中完成任务的效率和奖励。

10.29 猎天使魔女

多机种 动作 | SEGA | 对应机种为PS3和X360 | CERO D | 推荐度 S



贝优妮塔最近可谓出尽风头，从E3到TGS，都是好评如潮，而真正具有风向标意义的是本作在日本主流媒体上获得了满分评价。在UCG上多次曝光之后，游戏本身似乎不必重复介绍，本期DVD中还有更加直观的试玩影像，可以为各位展现《猎》百分之一的精彩。对于望眼欲穿的动作迷来说，神谷所创造的“意识流”ACT其乐趣可能远超“技术流”，酣畅淋漓的无限巅峰感将驾临于一切之上，难度上的大胆设计也可以让任何人体会到这一点。一款用心制作的游戏当然要用心去体验。

11.01 女神异闻录PERSONA 3 携带版

PSP 角色扮演 | Atlus | 无对应周边 | CERO B | 推荐度 B



刚玩到《真·女神转身 奇幻之旅》，马上PSP平台的《女神异闻录PERSONA 3 携带版》又要发售了。游戏的原作于2006年发售，是PS2平台上极为出色的角色扮演游戏之一。更为迎合年轻人的人设、更为适中的上手难度都是本作有别于系列其他作品的特色，一贯优秀的系统和世界观设定也令人称赞。PSP版在原作的基础上不仅增加了可选男女主角这一要素，战斗系统也进行大幅改良，新的剧情角色、新的难度划分以及移动方式的变更等等绝对能让新老玩家乐在其中、不可自拔。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年10月			
22日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	日版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
29日	横行霸道IV 风流托尼之歌	Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony	Rockstar Games	动作	美版
		2009年11月			
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
5日	游魂 神体之吻	タユタマ Kiss on my Deity	5pb.	文字冒险	日版
5日	南梦宫博物馆 虚拟街机	ナムコミュージアム バーチャルアーケード	NBGI	动作	日版
5日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	刺客信条II	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	美版
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
		2009年12月			
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ闪	SNK Playmore	格斗	日版
31日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	马克斯·佩恩3	动作射击
年内	智代Alfter CS	文字冒险			

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月5日	神界2 龙裔	动作角色扮演	1月12日	黑暗虚无	动作
1月28日	永恒的尽头	角色扮演	2月9日	生化奇兵2	主视角射击
2月23日	分裂细胞 断罪	动作	3月2日	战地 恶人连2	主视角射击
夏	马克斯·佩恩3	动作射击	夏	最终幻想XIII	角色扮演
年内	丧尸围城2	动作冒险			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年10月			
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	模拟育成	日版
22日	超恐怖传说 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
26日	料理妈妈 3	クッキングママ 3	Taito	益智	日版
27日	犯罪现场调查 致命意图	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	文字冒险	美版
29日	光之4战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジー外传	Square Enix	角色扮演	日版
		2009年11月			
2日	极品飞车 氮气	Need for Speed: Nitro	EA	竞速	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	疯兔归乡记	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ~Tears Crown~	NBGI	角色扮演	日版
5日	樱花笔记 连接现在的未来	サクラノート ~いまにつながるみらい~	MMV	动作冒险	日版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
10日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
12日	洛克人EXE 操作流星	ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	Capcom	动作角色扮演	日版
17日	刺客信条II 探索	Assassin's Creed II: Discovery	Ubisoft	动作	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	美版
19日	哆啦棒球DS2 热斗巨蛋球场	ドラベース2 热斗ウルトラスタジアム	NBGI	体育	日版
19日	巫术 生命之楔	Wizardry ~生命の楔~	Genterprise	角色扮演	日版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战	Russell	文字冒险	日版
	新队长 奋斗	新队长 奋斗する!			
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	文字冒险	日版
26日	料理妈妈3	クッキングママ 3	Taito	模拟	日版
		2009年12月			
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	公主联盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	模拟	日版
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit	Nintendo	动作角色扮演	美版
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	文字冒险	日版
10日	光辉圣约3 目光	ルミナスアーク3アイズ	MMV	策略角色扮演	日版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	文字冒险	日版
22日	莉娜的工作室	リーナのアトリエ~			
	修特拉尔的炼金术士	シュトラールの炼金术士~	Gust	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	超级大战争DS2	策略	年内	寒蝉鸣泣之时 第四卷	文字冒险

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年10月			
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
27日	影中漫步 影之少年与光之妖精	Shadow Walker 影の少年と光の妖精	Nintendo	动作	日版
27日	德库拉传说 重生	ドラキュラ传说 ReBirth	Konami	动作	日版
27日	犯罪现场调查 致命意图	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	文字冒险	美版
29日	超级机器人大战NEO	スーパーロボット大战NEO	NBGI	策略角色扮演	日版
29日	罪与罚 宇宙的继承者	罪と罚 宇宙の继承者	Nintendo	射击	日版
2日	极品飞车 氮气	Need for Speed: Nitro	EA	竞速	美版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	疯兔归乡记	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	最终幻想 水晶编年史	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	Square Enix	动作角色扮演	日版
	水晶传递者	THE CRYSTAL BEARERS			
15日	新超级马里奥兄弟Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	平台动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	生化危机 黑暗历代记	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	射击	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2	Lego Indiana Jones 2			
	冒险再续	The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	美版
19日	家庭挑战Wii	ファミリーチャレンジWii	Konami	体育	日版
19日	鬼来电 黑暗来电	CALLING 黑き着信	Hudson	动作冒险	日版
19日	太鼓之达人Wii 咚咚和2代目!	太鼓之达人Wii ドドーンと2代目!	NBGI	音乐	日版
20日	F1 2009	F1 2009	Codemasters	竞速	欧版
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾风传 龙刃记	Takaratomy	动作	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
		2009年12月			
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	假面骑士 究极英雄W	假面ライダー クライマックスヒーローズW	NBGI	动作	日版
3日	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
5日	口袋公园Wii 皮卡丘的大冒险	ポケパークWii ピカチュウの大冒险	Nintendo	动作冒险	日版
10日	斗真传	斗真传	Takara Tomy	格斗	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女	Square Enix	文字冒险	日版
10日	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	星之卡比	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年10月			
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
27日	瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Insomniac Games	动作	美版
27日	犯罪现场调查 致命意图	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	文字冒险	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
		2009年11月			
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
5日	3D点阵英雄	3Dドットゲームヒーローズ	FromSoftware	动作	日版
5日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条II	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2	Lego Indiana Jones 2			
	冒险再续	The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	美版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
		2009年12月			
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
17日	最终幻想XIII	FINAL FANTASY XIII	Square Enix	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	纯白相册	文字冒险
年内	量子论	动作射击	年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月12日	黑暗虚无	动作	1月26日	MAG	主视角射击
1月28日	永恒的尽头	角色扮演	1月28日	魔塔大陆3	角色扮演
2月4日	星之海洋4 国际版	角色扮演		将世界引向灭亡的少女之诗	
2月9日	生化奇兵2	主视角射击	3月	GT赛车5	竞速

ALCHEMY CENTURY『动画萌王』编辑团队出品 打造精品动漫读物



综合类动漫资讯月刊

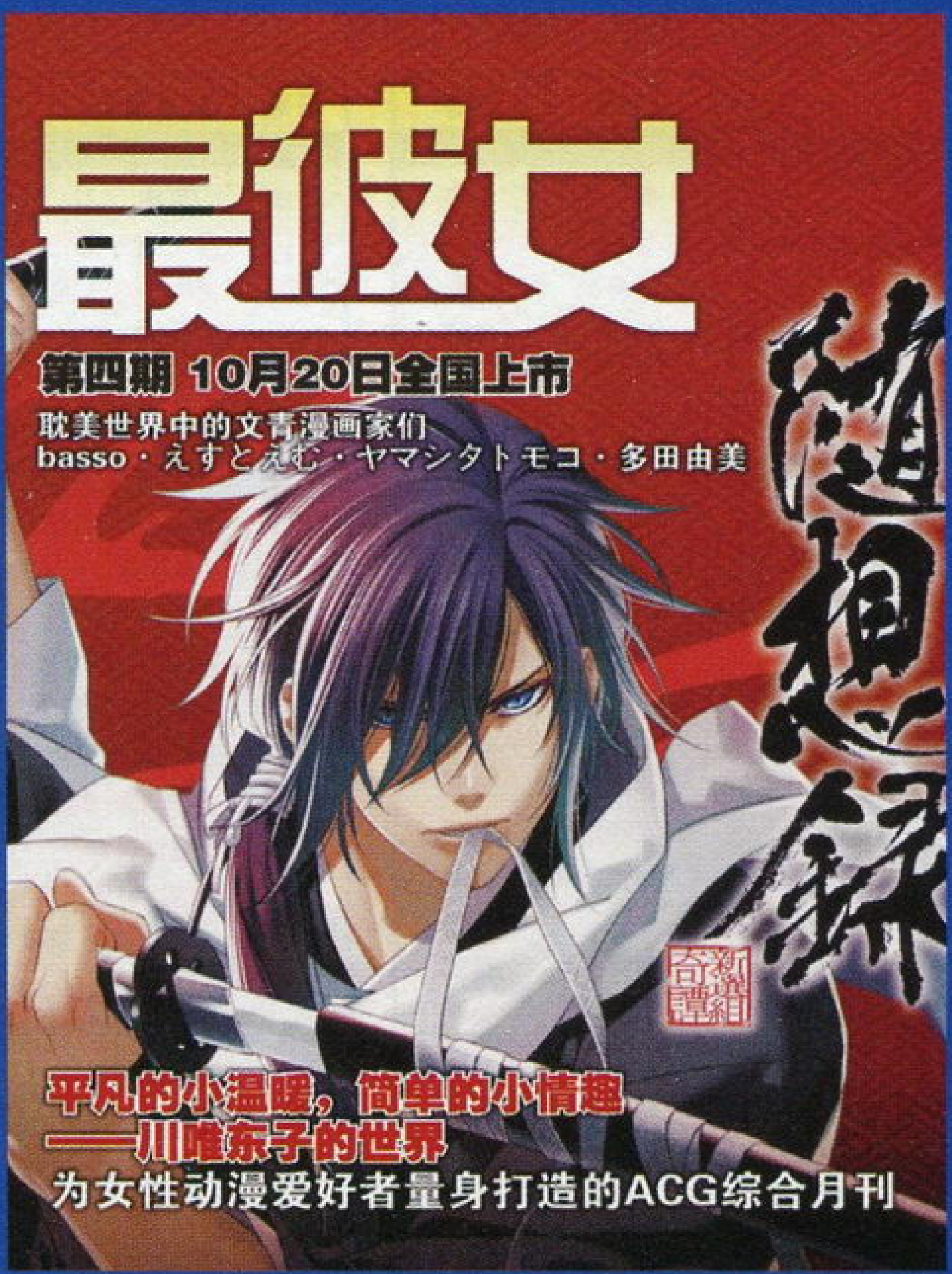
本期强档热力专题

完结动画纪念专题

考据！考据！再考据！
——考据党的《CANAAN》完结纪念
麻将部的一己之见
——《天才麻将少女》完结纪念
已经无人敲桌子，无人扔杯子了
——《化物语》完结纪念
有勇气守护的未来
——献给《东京地震8.0》
新生还是挽歌？
——《香格里拉》大团圆终结盘点
循环往复的期待
——《旋风管家》第二季完结
无尽的旅程
——告别《狼与香辛料》第二季

附送双DVD海量影音资源

赠送“生徒会的一存”杂物盒
再赠C76精选画集2



献给宅女・腐女・乙女的女性向ACG专门志

10月23日全国上市

本期焦点内容——

平凡的小温暖，简单的小情趣——川唯东子的世界

耽美世界中的文青漫画家们
basso・えすとえむ
ヤマシタトモコ・多田由美

为女性动漫游戏爱好者量身打造的ACG综合月刊

『最彼女』本期倾情赠送
黑塔利亚主题相框



现视研 11月号
更多精彩内容不可错过
10月26日全国上市

大量精彩文章

幻影之夏，凝血之舞——
《MELTY BLOOD》纵横谈

百花缭乱的日本剧场版动画
——四个关键词中的背景与未来

终末动画论

麻枝准复出新作
《Angel Beats!》前传小说
连载开始

邮购地址：北京100026信箱170分箱 邮编：100026 收款人：扈萍萍　每本邮费4元，含挂号费，二本以上邮费3元，三本以上免邮费

2009年10月 新干线
动感新干线＆漫小说



罗马不灭，新干线归来！
创刊十年之际，中国超资深动漫资讯志《动感新干线》踏着曙光再度降临！携手小说志《漫小说》打造新世纪动画、漫画、小说杂志全方位制霸！
一贯的高品质精良制作，别具一格的全新视点！这里，有我们期待的一切。

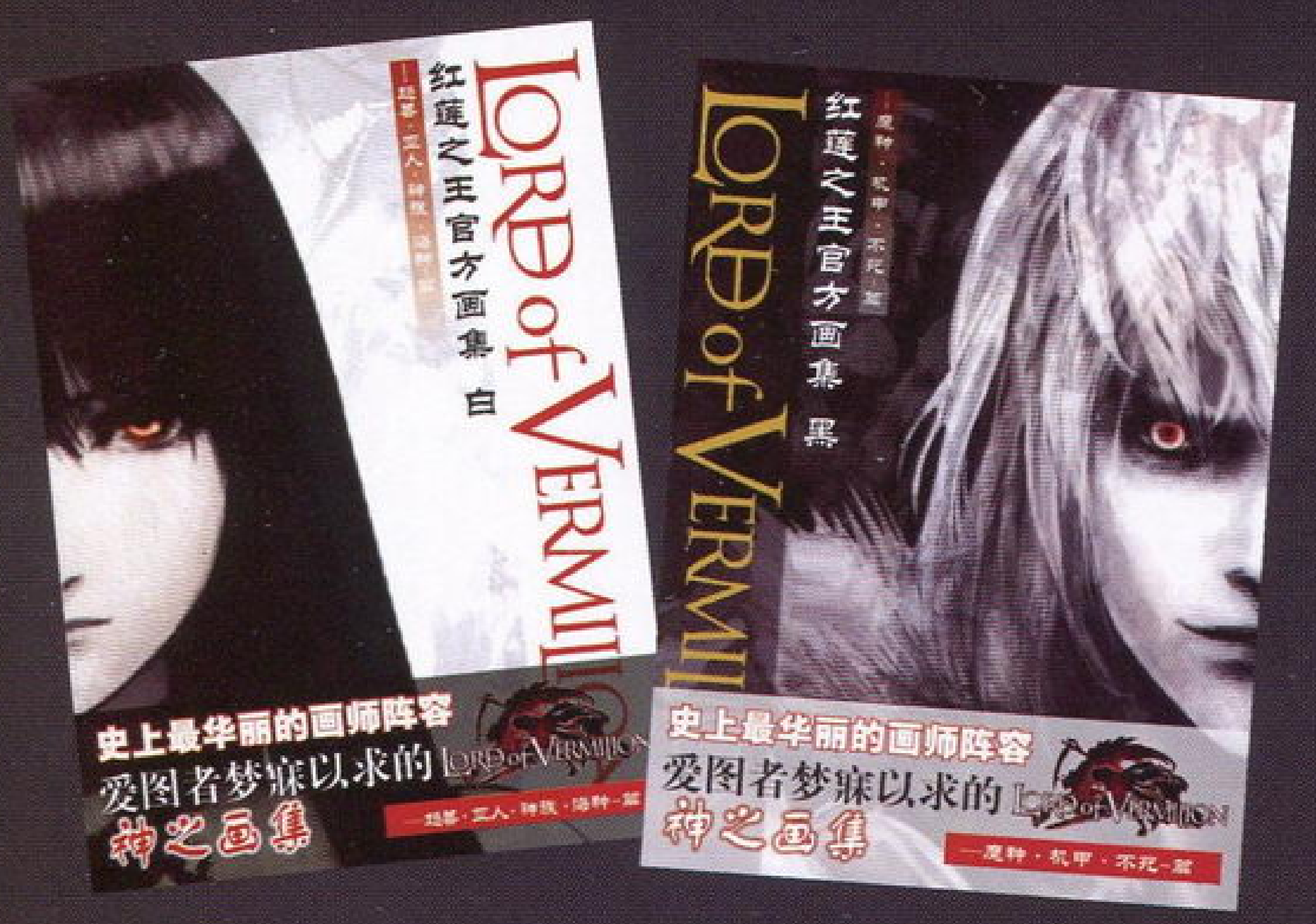
每月月初（小说版）月中（动漫版）发售

红莲之王官方画集 黑·白

定价：76元

336页大16开精装特辑＋精选CD

已上市各地报刊亭销售中





SQUARE ENIX梦幻大作
史上最华丽的画师阵容
爱图者梦寐以求的神之画集

画师名录

野村哲也 安倍吉俊 天野白 天野喜孝 板鼻利幸 一德
大久保笃 伊藤龙马 エナミ カツミ KEI 金亨泰 甲壹
沙村广明 末弥纯 コザキ ユースケ 小城崇志 驹田绢 山宗 杉浦善夫
丹野忍 仙田聪 高村英彰 高山利秋 竹田佐奈 田岛昭宇
寺田克也 冢本阳子 D-SUZUKI Todd McFarlane 枢梁 Tomatika
萩原一至 直良有佑 Nottsuo 相场良佑 朴晟佑 春乃壹 广冈政树
藤坂公彦 Ferrari Robert 前河悠一 真岛杏次 增田千生 绿川美帆
吉成钢 吉成曜 皆叶英夫 山下俊也 梁庆一 吉田明彦 轮楠佐贺

黑·白双画集插画总数300张以上，设定资料100张以上
总共51位名家画师集合而成的最强之作！

萌萌美少女系列

已上市各地报刊亭销售中

16开128页精装专辑＋精选CD

三国名将·战国美姬

定价：28元



萌化少女元素与三国、战国结合
史无前例的萌要素配合详尽的介绍资料
完全领略萌萌美少女三国武将的魅力



日本战国美姬录
多位名插画师绘制少女
配以经由考证的详实文字介绍
让你轻松了解日本战国时期鲜为人知的人与事

喜爱三国、战国文化的你
本书绝对不能错过！

以上书刊邮购均免邮费，按书刊定价汇款即可
邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱　动漫游(ACG)读者服务部（收）　邮编：730010
请在汇款单上写清自己所要购买的书籍名称和数量，并以工整字迹填写自己的详细地址和联系电话。对邮购事宜若有疑问或超过一个月未投送到，请及时与我们电话或Email联系，以备核查。
电话：0931-8663118　EMAIL：acg@vip.163.com



卡牌·桌游 Vol.3

全彩正16开80页+miniCD

万智牌奥斯丁职业巡回赛战报
见证顶尖扩充赛事

国产智力卡牌游戏 永恒之轮
让你了解中国人原创的TCG

赞迪卡单卡分析
了解现环境的新要素

三国杀/卡坦岛
高阶技巧

嘿！我的鱼/烧钱 Wizard/伊利亚特
热门桌游介绍

桌上RPG 龙与地下城
上手指南系列

幸运抽奖


永恒之轮珍稀SR卡


神圣干涉起始包


永恒之轮主题T恤

10月30日 全国上市

各地报刊亭、卡牌桌游店均有销售
本辑赠品 桌游玩法小贴士

游小说 第31辑

304页32开+三位一体CD-ROM



PC经典之作——《沙耶之歌》：一场疯狂绝望的恋情，一个全新世界的诞生，《潜龙谍影 食蛇者》（下篇）：交织的阴谋，不变的忠诚，《MGS》史上最悲壮的往事。四大官方小说：《魔兽世界：阿尔萨斯 巫妖王的崛起》震撼完结，《红莲之王》闪亮登场，而《超级机器人大战OG》及《光环 丰饶星战役》则将继续连载。此外，特别企划《死死团之敌TOP10》也将让你感受到死死团的怨念。



10月31日 全国上市

模魂志 No.38

大16开152页+DVD



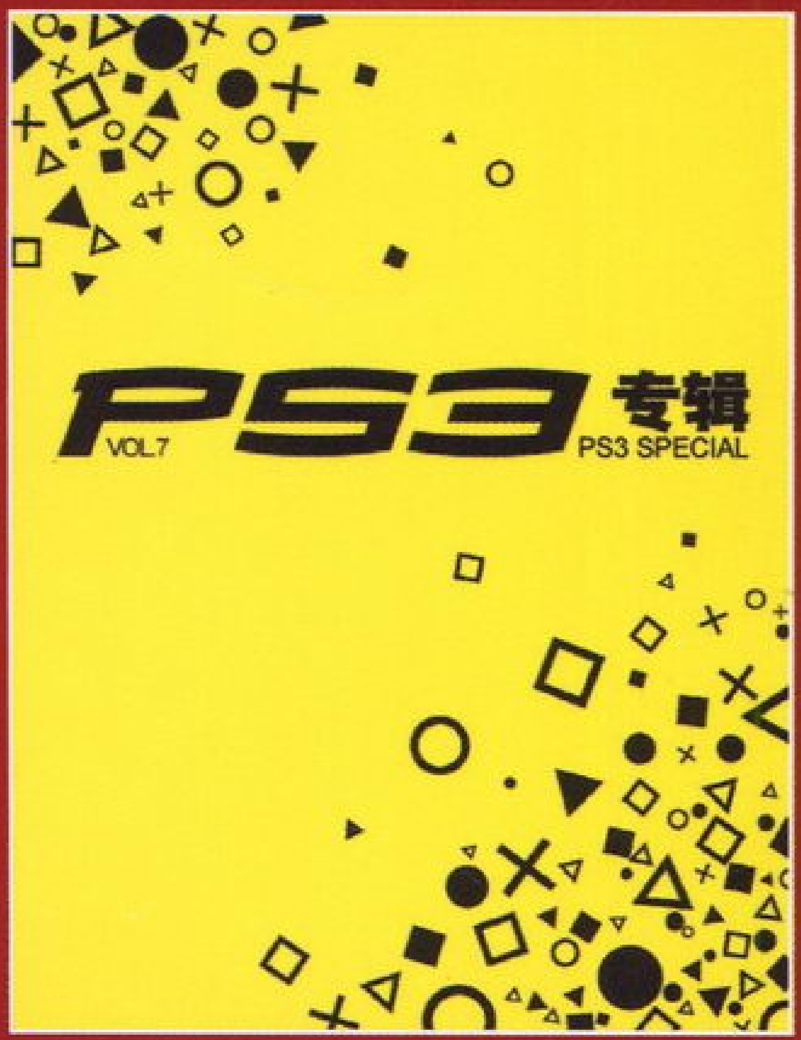
2009年度BANDAI全国高达模型王总决赛隆重举行，本辑将为您展现全国总冠军作品的制作过程以及全部的参赛佳作，并送上BANDAI高层"川口克己"的采访实录。东方Project周边产品如日中天，本辑将为您展示多款相关PVC完成品以及树脂手办的制作过程。《蝙蝠侠》、《终结者2018》、圣衣神话等热门玩具也将悉数登场，囊括热门模型玩具的本辑《模魂志》依旧值得您的期待。



已上市 各地报刊亭销售中

PS3专辑 第7辑

大16开240页海量内容+DVD-ROM



攻略阵容豪华

未知海域2 纵横贼道/忍者龙剑传Σ2/428 被封锁的涩谷
机动战士高达战记 U.C.0081/薄暮传说
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜/多乐猫欢乐喵派对

光盘内容满载

影像集结 神作大作高清影像 | **音乐集结** 上百首游戏原声音乐
美图集结 高清壁纸+游戏原画集 | **主题集结** 制作工具与数十个主题实例
特别附赠 奖杯图标+强力存档+攻略指导影像



神机资讯，大作情报，精彩专题，蓝光导购，完全攻略……与PS3相关的一切在此集结！本辑内容除了七款神机独占及完全版游戏详尽攻略外，还将收录十款游戏的奖杯心得，浓缩游戏精华，体验更多乐趣。另有神机幽情录、SCE三英杰、SE重新力挺PS3内幕等多篇精彩专题。

附赠PS3、PC两用光盘
内容丰富实用，神机玩家不容错过！

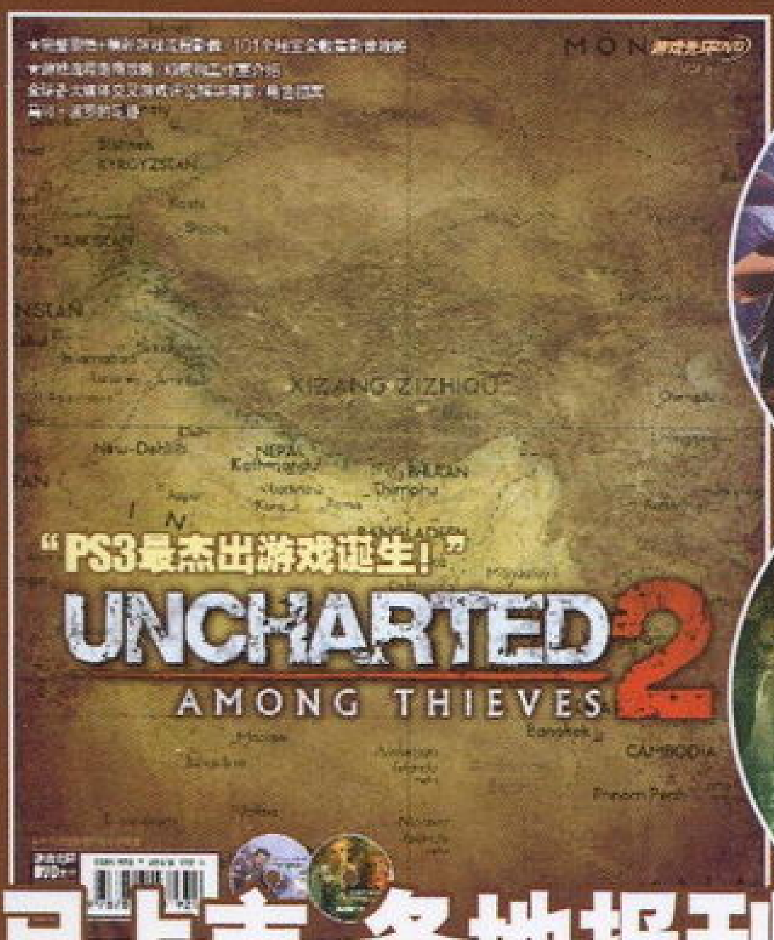
11月6日 全国上市

游戏光环DVD 第37辑 | 2张DVD+16页16开别册

未知海域2 纵横贼道 影像特辑

PS3最杰出游戏诞生！

一睹当前世界各国媒体综合评价最高之PS3游戏《未知海域2 纵横贼道》震撼游戏影像！





精心制作的游戏电影

双DVD配置，5小时游戏历程，480p高画质，游戏所有精彩桥段全部收录！游戏对白字幕经过精心校正，符合国内玩家观看习惯！

影像攻略玩家利器

101个宝藏完全收集影像，想做最好的财宝猎人就不要错过！

浓缩·延展阅读

别册收录全球各大媒体交叉游戏评论精华摘要、顽皮狗工作室介绍以及最速游戏流程指南攻略！特别制作的"马可·波罗的足迹"将指引你深入了解本作的历史背景！

已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家 Vol.24

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志



本辑《口袋玩家》为大家奉上有关2010剧场版的特别报道，研究所给大家带来了包括"全图鉴收集"以及"散步系统详解"的《心金·灵银》后续研究。专题企划除了《地理漫谈》和《原型探析》，新增了对《心金·灵银》BUG的探索。也继续对芳缘和新奥精灵在《心金·灵银》中新增技能的评测。口袋漫画《Pokemew》、《阳光小小姐》、《DP物语》、《四格大百科》……精彩无止尽！光盘精彩收录：2010剧场版的预告片、宠物小精灵DP（142～146）、动画补完、口袋金曲……

本期赠品 森林徽章&假面玫瑰徽章



已上市 各地报刊亭销售中